I MANUALI DA COLLEZIONE DI retro GAMER

VIDEOGIOCHI ANNI '90

GLI INNOVATIVI E ICONICI VIDEOGIOCHI ANNI '90

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

N64

PLAYSTATION

SONIC

CASTLEVANIA

TOMB RAIDER

Sprea Editori

GLI INDIMENTICABILI VIDEOGIOCHI ANNI '90

Diciamolo chiaramente: gli anni '90 sono stati la decade più emozionante per il mondo del divertimento elettronico! Nei primi anni ci ha regalato l'epica 'console war' tra i sistemi 16-bit di SEGA e Nintendo che, oltre a far litigare i sostenitori di *Sonic* con quelli di *Mario*, ha favorito la nascita di tante serie memorabili e anche la creazione di nuove meccaniche di gioco. Quando poi sembrava che gli equilibri di forza si fossero stabilizzati, il mercato venne sconvolto da due eventi che avrebbero cambiato questa industria per sempre.

Il primo fu l'avvento della grafica poligonale che, grazie al progredire della tecnologia, stava diventato alla portata di tutti; il secondo è stato, ovviamente, il lancio della PlayStation e l'ingresso di Sony in questo settore.

La fase finale di questo decennio è stata poi caratterizzata da una fase sperimentale davvero unica. SEGA si giocò il tutto per tutto lanciando una console (purtroppo incompresa) capace di precorrere i tempi; infatti il Dreamcast offriva già nel 1998 la possibilità di multiplayer online e grafica HD. Nintendo creò invece, nel 1996, una console a 64-bit con una solida grafica poligonale superiore alla PlayStation, ma la scelta di non adottare i capienti CD come formato di memorizzazione gli costò il primato nel mercato.

Sul finire del XX secolo abbiamo assistito anche a uno dei periodi più creativi per questo settore, con tanti sviluppatori liberi di dare sfogo alle loro idee grazie alla potenza della PlayStation e al supporto della Sony. Un periodo in cui tutti osavano lanciando nuovi marchi, nuovi personaggi e nuovi generi di gioco.

Probabilmente non vedremo più un decennio così pieno di fermento nel settore dei videogame, ed è per questo che vogliamo farvelo rivivere con questo volume, nella speranza di riuscire a trasmettere un po' di quelle emozioni.

@spreacomics
@sprea comics
redazione@spreacomics.it

NOI RISPETTIAMO L'AMBIENTE!
Questo volume è stato stampato su carta certificata PEFC, proveniente da piantumazioni a riforestazione programmata e perciò gestite in maniera sostenibile.

SOMMARIO

6 I MIGLIORI GIOCHI ANNI '90

14 DIETRO LE QUINTE DI: SONIC THE HEDGEHOG 2

24 TOP 25 GIOCHI DEL SUPER NINTENDO

32 LA NASCITA DI: NIGHTS INTO DREAMS

36 LA STORIA DI: STREET FIGHTER II

46 LA GUIDA DEFINITIVA A: LEMMINGS

54 TOP 25 GIOCHI DEL GAME BOY

60 DIETRO LE QUINTE DI: TOMB RAIDER

66 LA STORIA DI: ROAD RASH

74 TOP 25 GIOCHI DEL MEGA DRIVE

80 DIETRO LE QUINTE DI: RIDGE RACER

86 TOP 25 GIOCHI DEL NINTENDO 64

94 LA GUIDA DEFINITIVA A: DESERT STRIKE

100 DIETRO LE QUINTE DI: SUPER CASTLEVANIA IV

106 IL 'MAKING OF' DI: NBA JAM

110 LA GUIDA DEFINITIVA A: MORTAL KOMBAT II

116 LA STORIA DI: BANJO-KAZOOIE

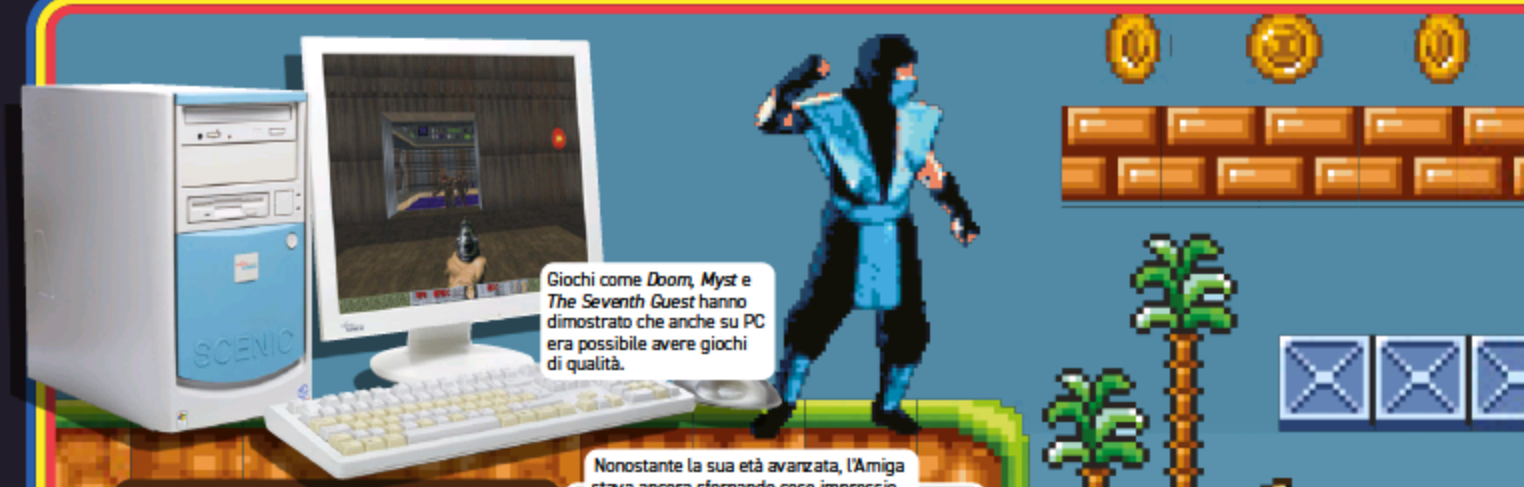
124 TOP 25 GIOCHI DELLA PLAYSTATION

esclusiva eurekaddl.hair

ANNI '90

Gli anni Novanta sono stati un periodo entusiasmante per i giocatori grazie al progresso nello sviluppo e all'ascesa del 3D. Ecco la nostra guida a uno dei decenni più importanti del gaming

Una delle cose belle del creare giochi negli anni Novanta era che la maggior parte del lavoro pesante era stata fatta nei decenni precedenti, permettendo agli sviluppatori di concentrarsi semplicemente sulla creazione di prodotti di alta qualità. Senza dubbio, un periodo eccitante e pieno di nuove cose da scoprire, in cui i videogames cominciarono a fare enormi progressi, almeno da un punto di vista tecnologico. Certo, già gli anni Ottanta avevano dato un'idea di quale potesse essere il futuro del divertimento elettronico con l'arrivo delle visuali isometriche e dei poligoni, ma furono gli anni Novanta quelli della svolta, in particolare la fine del decennio, in cui il 3D divenne la norma, piuttosto che l'eccezione. Alcuni dei giochi poligonali più importanti di tutti i tempi furono creati durante questo periodo, tra cui *Super Mario 64*, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *Tomb Raider*, *Final Fantasy VII* e *Daytona USA*. Un altro cambiamento importante fu l'ascesa degli sviluppatori giapponesi perché, nonostante durante gli anni Ottanta, giganti nipponici come Nintendo, Sega, Namco e Square avessero fatto buoni progressi, erano ancora nomi come Atari, Ocean Software, Mastertronic e Codemasters a dominare il mercato del divertimento elettronico in cui si giocava principalmente su Home Computer. La situazione iniziò a cambiare negli anni Novanta con console come il Game Boy, il Mega Drive e il Super Nintendo che salirono al potere nella prima metà del decennio, mentre la PlayStation e il Nintendo 64 avrebbero trovato successo nella seconda metà. Prima di raccontare tutto questo nel dettaglio, però, diamo un'occhiata al decennio precedente. ▶



Giochi come *Doom*, *Myst* e *The Seventh Guest* hanno dimostrato che anche su PC era possibile avere giochi di qualità.

LA FINE DEGLI ANNI '80

Non ci soffermeremo a lungo sugli anni Ottanta, ma è importante capire quale fosse la situazione per i giocatori di quel periodo. Le prime console, come l'Atari 2600, avevano riscontrato un buon successo, ma l'arrivo degli Home Computer cambiò completamente il panorama dell'industria dei videogame. Inizialmente i primi sistemi arrivavano sotto forma di kit da assemblare destinati agli appassionati di elettronica, ma in poco tempo i sistemi divennero più complessi e quindi vennero semplicemente prodotti in serie. Computer come lo ZX Spectrum, il Vic-20 e il Commodore *64* ebbero un enorme successo in Europa, mentre nomi come l'Atari 8-bit e gli Apple Macintosh intrattenevano i giocatori negli Stati Uniti.

Gli arcade nelle sale giochi erano ancora un grande richiamo per i giocatori durante gli anni Ottanta, poiché offrivano spesso un'esperienza di gioco che era molto difficile da replicare in casa. Questo, però, non fece desistere gli sviluppatori dal tentare di replicare quei successi in versione casalinga e, di conseguenza, le conversioni dei giochi arcade più popolari dominarono la maggior parte del marcato degli anni Ottanta. C'erano anche molti giochi originali, ovviamente, ma gli sviluppatori si resero conto rapidamente che anche una conversione scadente poteva fare buoni affari se veniva rilasciata nel momento giusto (tipicamente a Natale). Verso la fine del decennio iniziarono a comparire i primi sistemi a 16-bit, spianando la strada ad alcune delle battaglie più feroci tra i produttori che l'industria abbia mai visto.

Sebbene fosse stato rilasciato nel 1989, il successo di *Tetris* fu tale che tutti lo stavano ancora giocando anni dopo.

Nonostante la sua età avanzata, l'Amiga stava ancora sfornando cose impressionanti, come dimostra *Alien Breed 3D*.

1990: NUOVI INIZI

L'inizio degli anni Novanta vide l'arrivo di uno dei sistemi di gioco più amati di tutti i tempi: il Super Nintendo. Rilasciato in Giappone nel novembre del 1990 con il nome di Super Famicom, la console di Nintendo partì alla grande con *Super Mario World* e *F-Zero*. Uno era un incredibile seguito della popolare serie dedicata all'idraulico più popolare al mondo; l'altro era un sensazionale gioco di corse che mostrava le meraviglie tecniche di cui quel sistema era capace. Sempre nel1990, avvenne il lancio ufficiale europeo del Mega Drive di Sega (uscito due anni prima in Giappone e nel 1989 in Nord America), arrivato nei negozi insieme a titoli come *Golden Axe* e *Super Thunder Blade*. Sega lanciò nel Paese del Sol Levante anche il rivale del Game Boy, il Game Gear. La console portatile a colori avrebbe finito per competere con quella di Nintendo, così come con l'Atari Lynx che era stato lanciato insieme al Game Boy nel 1989. Anche SNK entrò nel mercato delle console con il suo Neo-Geo AES, un magnifico sistema capace di portare la qualità arcade nelle case dei giocatori. Purtroppo, la macchina aveva un prezzo proibitivo, con giochi che arrivavano a costare centinaia di euro, cosa che ne limitò la diffusione in Occidente. Per quel che riguarda il fronte titoli, LucasArts realizzò l'ottima avventura grafica, *The Secret of Monkey Island*, *Wing Commander* abbagliò i possessori di PC, *Pit-Fighter* e *Smash TV* dimostrarono che la scena arcade poteva ancora incantare.

1991: L'ARRIVO DI SONIC THE HEDGEHOG

Sebbene Sega avesse già due mascotte di rilievo come Opa-Opa (l'astronave di *Fantasy Zone*) e Alex Kidd, sapeva che nessuno dei due era in grado di sfidare il popolare idraulico di Nintendo. Di conseguenza Sega organizzò un concorso interno per trovare un nuovo personaggio che rappresentasse la società. Il risultato finale fu un riccio blu chiamato Sonic che esordì in uno dei videogiochi più emozionanti dell'anno. Il suo successo fu così dirompente che moltissimi altri marchi iniziarono a sviluppare le loro mascotte; alcune ebbero successo, mentre altre fallirono miseramente. Il 1991 fu un anno memorabile, non solo grazie a Sonic. I puzzle game ebbero un'impennata di popolarità grazie a *Lemmings*, che, dopo aver debuttato su Amiga, è stato convertito su innumerevoli altri sistemi. L'avventura dinamica *Another World* fece il suo debutto, Electronic Arts lanciò l'eccellente gioco di combattimento in moto, *Road Rash*, mentre AOL, TSR, SSI e Stormfront Studios si unirono per lanciare l'epico MMORPG, *Neverwinter Nights*. Uno dei giochi più importanti dell'anno però si sarebbe rivelato essere *Street Fighter II: The World Warrior*, che reinventò il picchiaduro uno contro uno e che avrebbe plasmato il genere per gli anni a venire. In termini di hardware fu un'annata relativamente tranquilla. L'add-on di Sega per il Mega Drive, il Mega-CD fu rilasciato in Giappone, il Super Nintendo fu lanciato negli Stati Uniti mentre il Lynx di Atari cercò di salvare la faccia contro il Game Boy sfoggiando un nuovo elegante look.

Super Mario Kart era un'esperienza di gioco fantastica e un superbo uso delle abilità grafiche del Super Nintendo.

1992: LA CONSOLE WAR ENTRA NEL VIVO

La crisi dell'Atari si stava facendo sempre più seria. Il noto marchio americano era ormai incapace di attirare sviluppatori di terze parti sulla sua console Lynx e iniziò a interrompere il supporto per la sua gamma Atari 8-bit, così come per l'Atari 7800 e il suo immarcescibile Atari 2600. Lo stesso anno vide la cancellazione dell'Apple II GS e lo ZX Spectrum morì definitivamente dopo un impressionante decennio di vendite, con l'unica consolazione di essere riuscito a sopravvivere all'Amiga 500 di Commodore, messo in pensione già nel 1991 in alcuni mercati. Ovviamente, i giochi venivano ancora prodotti per diversi di questi sistemi ma c'era un cambiamento nell'aria e aveva un profumo orientale. La crescita del Giappone nel mercato del divertimento elettronico avrebbe dato il via alla rivalità tra Sega e Nintendo, che si affrontavano sia nel mercato delle console 16-bit sia in quello dei portatili. Sega si dimostrò un degno rivale, principalmente grazie a Sonic (il cui secondo gioco arrivò nel 1992) e al suo approccio alla censura. Quando il brutale *Mortal Kombat* uscì nelle sale giochi più tardi quell'anno, la conversione per Mega Drive rilasciata l'anno successivo grondava sangue, mentre i possessori di SNES dovevano accontentarsi dei loro eroi che schizzavano sudore. Sega ricevette un ulteriore aiuto da Electronic Arts che lanciò un sacco di giochi all'inizio degli anni Novanta, le cui versioni erano migliori su Mega Drive. Questo non vuol dire però che l'Occidente sia rimasto a guardare. Venne lanciato il potente Amiga 1200, Philips entrò nel mercato dei videogiochi con la sua ambiziosa console multimediale, il CD-I, collaborando con Nintendo nel processo di sviluppo, mentre Activision, il primo editore di terze parti nel gaming, si dichiarò in bancarotta (ma sarebbe tornato). L'assenza di nuovo hardware era compensata dall'arrivo di grandi giochi: *Dune II*, *Ultima VII: The Black Gate* ▶

DEFINIRE I SISTEMI

GAME BOY

ANNO DI USCITA: 1989

Anche se il portatile Nintendo fu rilasciato alla fine degli anni Ottanta, ebbe i suoi momenti di gloria negli anni Novanta. Enormemente popolare al rilascio, i suoi titoli semplici lo videro attraversare le generazioni, mentre i titoli su licenza furono un grande successo tra i bambini. Tra le hit di maggior successo citiamo *Super Mario Land* e *Tetris*.

Il popolare Game Boy ha aiutato Nintendo a dominare il mercato delle console portatili, cosa che fa ancora oggi.

MEGA DRIVE

ANNO DI USCITA: 1989

Questo è un altro sistema degli anni Ottanta che ha trovato il suo successo nei Novanta. Molte ottime conversioni arcade, un veloce riccio chiamato Sonic ed eccellenti titoli esclusivi hanno permesso a Sega di rompere il monopolio di Nintendo sul mercato dei videogiochi. È stato un risultato sbalorditivo e rimane la macchina più venduta di Sega.

La console casalinga di maggior successo di Sega. Per chi se la fosse persa all'epoca, è disponibile una versione mini uscita qualche anno fa.

PLAYSTATION

ANNO DI USCITA: 1994

La console di Sony ha cambiato tutto. Basta semplicemente considerare questo: nessuna macchina da gioco domestica aveva venduto oltre 100 milioni di unità prima di lei, un risultato davvero sorprendente. La sua tecnologia basata su CD-ROM, le sue capacità 3D avanzate e il suo marketing accattivante hanno inaugurato una nuova era del gaming. Ancora oggi il marchio rimane incredibilmente di successo.

La PlayStation di Sony è stata una vera e propria rivoluzione. Gran parte del gaming di oggi è dovuto al suo enorme successo.

SUPER NINTENDO

ANNO DI USCITA: 1990

Il successore del NES di Nintendo è stato all'altezza delle aspettative. Aveva una straordinaria gamma di giochi che coprivano tutti i generi, mentre le sue capacità grafiche uniche (Mode 7) gli davano più potenza del Mega Drive di Sega. Rimane uno dei sistemi più popolari di tutti i tempi.

La console a 16-bit di Nintendo era un grande passo avanti rispetto al NES e aveva una fantastica collezione di ottimi giochi.

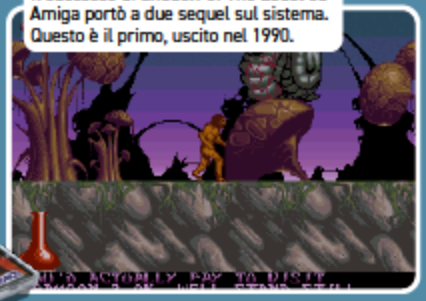
NINTENDO 64

ANNO DI USCITA: 1996

Sì, è il terzo sistema Nintendo, ma questo evidenzia solo quanto bene abbia fatto l'azienda durante gli anni Novanta. Sebbene abbia venduto meno unità del Super Nintendo, giochi classici come *Ocarina of Time*, *Super Mario 64* e *GoldenEye* hanno fatto sì che la console Nintendo rimanesse ambita tra i giocatori.

Il controller del Nintendo 64 è unico e insolito. Anche oggi alcuni non sono sicuri di come si debba tenere.

L'Amiga CD32 era un progetto interessante che non ebbe successo. Fu in vendita per meno di un anno.



Il successo di *Shadow of The Beast* su Amiga portò a due sequel sul sistema. Questo è il primo, uscito nel 1990.

e *Wolfenstein 3D* entusiasmarono i giocatori PC, *Super Mario Kart* dimostrò che l'idraulico era altrettanto abile a prendere le curve quanto lo fosse nel saltare sulla testa dei Goomba, mentre *Virtua Racing* emozionava e mostrava grandi progressi della grafica poligonale.

1993: DECOLLA IL GAMING SU CD

Uno dei cambiamenti più importanti durante gli anni Novanta fu il modo in cui i giochi venivano venduti al pubblico. Mentre le cartucce erano ancora il mezzo più diffuso, era sempre più difficile ignorare le opportunità che la tecnologia basata su CD-Rom offriva. I giochi su disco ottico non erano esattamente una novità in quanto, grazie a degli accessori esterni, potevano essere usati dal Mega Drive e dal PC Engine di NEC, oltre a essere il formato base del CD-I di Philips (lanciato l'anno precedente), ma è nel 1993 che questa tecnologia conquistò un mercato più ampio. *Night Trap* del 1992 e giochi simili avevano in parte dimostrato la potenza del Full Motion Video (o FMV), ma furono *Myst* e *The Seventh Guest* a evidenziare davvero quanto fosse utile la capacità di archiviazione extra per i videogiochi. Entrambi i titoli furono grandi successi su PC e vendettero milioni di unità. Il CD-ROM si dimostrò anche un buon modo di rivisitare i giochi classici, con aziende come LucasArts che rilasciavano versioni 'parlanti' delle loro classiche avventure grafiche e Sega che riproponeva i giochi Mega Drive su i suoi add-on Mega-CD con nuove intro FMV e colonne sonore migliorate. Non fu solo Sega a rendersi conto che il CD-ROM poteva rivitalizzare i vecchi giochi. Anche Commodore colse l'occasione, lanciando l'Amiga CD32, che permetteva agli editori più cinici di prendere i vecchi giochi Amiga e immetterli di nuovo sul mercato, aggiungendo una nuova colonna sonora e qualche FMV. E poi naturalmente c'era *Doom* di id Software, un incredibile sparatutto in prima persona che avrebbe rivoluzionato il genere per i decenni a venire. A questo punto vale la pena di parlare brevemente del 3DO, una console impressionante e avanti coi tempi, nata dalla mente del fondatore di EA, Trip Hawkins e che prometteva di rivoluzionare il gioco su console. Sfortunatamente per Hawkins, Sony aveva idee simili.

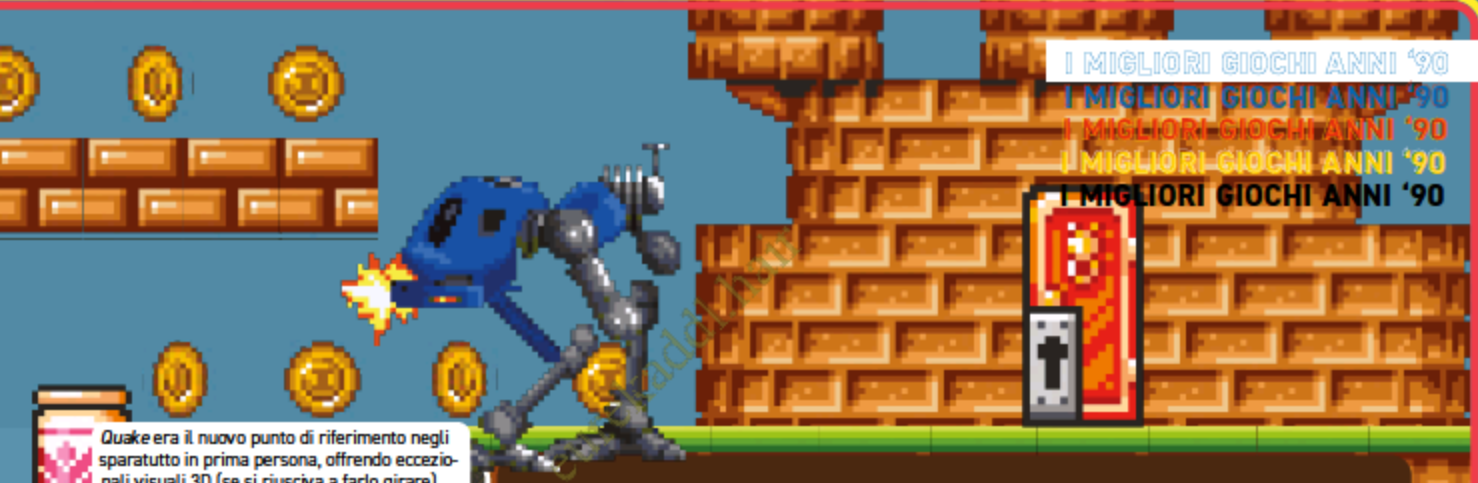
1994: SONY ENTRA NEL MERCATO VIDEOGIOCHI

Sebbene uscita solo alla fine del 1994, sarebbe folle non menzionare il grande impatto della PlayStation nel paragrafo dedicato a quest'anno. Questa innovativa console a 32-bit nacque dopo che i precedenti piani di Sony di creare una console basata su CD con Nintendo naufragarono malamente. Sony andò avanti in solitaria e riuscì a superare il modello che il team di Trip Hawkins aveva creato con il 3DO, aggiungendo impressionanti capacità 3D, un'intera schiera di sviluppatori di terze parti e un marketing estremamente intelligente che fece entrare la console nell'immaginario collettivo come nessun'altra azienda era riuscita a fare prima. Sebbene negli anni a venire i giochi poligonali della PlayStation renderanno obsolete le macchine basate su grafica 2D, nel 1994 le console 16-bit di Sega e Nintendo stavano ancora andando molto bene grazie a classici come *Sonic The Hedgehog 3* e *Super Metroid* rispettivamente. *Earthworm Jim* apparve più tardi nell'anno e si dimostrò una delle poche mascotte durature del periodo, mentre *Donkey Kong Country* stupiva tutti con la sua innovativa grafica prerenderizzata. In realtà, intuendo la direzione che il mercato stava prendendo, Sega lancio in Giappone la sua nuova console Saturn qualche giorno prima della PlayStation, mentre Nintendo si prese più tempo per entrare nella nuova generazione.

1995: LA SCOMMESSA DI SEGA

Sega lanciò in tutta fretta il Saturn in America all'inizio di maggio, sperando di battere sul tempo la Sony. La scommessa non ebbe gli effetti sperati in quanto portò la console sul mercato accompagnata da una lista di giochi drasticamente ridotta, tra cui le conversioni di *Daytona USA* e *Virtua Fighter*. Sony intanto si era presa il suo tempo e in breve annientò il piccolo vantaggio che Sega era riuscita a creare. Il 1995 è anche noto per aver visto il debutto di uno dei pochi flop hardware di Nintendo, il Virtual Boy. Questo piccolo dispositivo presentava giochi con un effetto tridimensionale molto prima del

Crash Bandicoot divenne estremamente popolare e fu considerato da molti come la mascotte non ufficiale di Sony.



Quake era il nuovo punto di riferimento negli sparatutto in prima persona, offrendo eccezionali visuali 3D (se si riusciva a farlo girare).

Super Smash Bros vi permetteva di picchiare personaggi come Mario, Pikachu e Link. Fu un grande successo.

3DS, ma faticò a trovare uno spazio tra i giocatori e la sua produzione fu interrotta solo cinque mesi dopo il suo debutto a luglio. Ouch! Il Mega Drive si avviava alla fine della sua carriera, ma aveva ancora qualche cartuccia da sparare, tra cui *Comix Zone*, *Phantasy Star IV* e *Ristar*. La società lanciò persino un Mega Drive portatile negli Stati Uniti chiamato Genesis Nomad, ma purtroppo non fu mai rilasciato in Europa ed è tutt'oggi molto ricercato tra i collezionisti. Sui computer domestici, *Dark Forces* era essenzialmente *Doom* con una skin di *Star Wars*, *Command & Conquer* contribuì a dare il via al genere RTS, *Full Throttle* e *I Have No Mouth, And I Must Scream* dimostrarono che c'era ancora molto interesse per i giochi di avventura, mentre *Worms* si rivelò un divertente gioco multiplayer.

1996: NINTENDO ALZA LA POSTA

Nel 1996 Nintendo entrò nel mercato con il suo Nintendo 64 a 64-bit. Il sistema, curiosamente, era basato su cartucce e veniva fornito con un insolito joystick a tre punte e *Super Mario 64*, il miglior platform 3D dell'epoca. Non era però l'unico gioco 3D a far girare la testa. *Quake* era un altro capolavoro di id Software che evidenziava quanto i PC domestici stessero diventando potenti, mentre *Tomb Raider* di Core Design presentava al mondo dei videogiochi Lara Croft, che sarebbe diventata iconica quanto Sonic e Mario. *Guardian Heroes*, *NiGHTS Into Dreams* e *Panzer Dragoon II* dimostrarono che il Saturn poteva ancora dire la sua. *Resident Evil*, *Crash Bandicoot* e *WipEout 2097* furono grandi successi per la PlayStation di Sony, mentre *Super Mario RPG*, *Kirby Super Star* e *Terranigma* dimostrarono che il Super Nintendo era ancora un contendente valido.

1997: RARE LASCIA IL SEGNO

L'N64 non riuscì a imporsi sul mercato come avevano fatto i suoi predecessori, ma ebbe il merito di ospitare alcuni titoli di altissima qualità, tra *cui Mario Kart 64*, e di rendere estremamente famoso un team di sviluppo inglese: la Rare. Dopo il grande successo di *Donkey Kong Country*, la Nintendo decise di acquistare una parte della società inglese per assicurarsi che il loro talento si concentrasse in esclusiva sull'N64. Questa 'alleanza' portò alla nascita di capolavori come *Blast Corps*, *Diddy Kong Racing* e il leggendario *GoldenEye*, che divenne una delle 'killer app' per il sistema. Il gioco, basato sull'ultimo film di 007, fu in grado di reinventare gli sparatutto in prima persona su console, divenendo il punto di riferimento del genere fino a quando non arrivò *Halo: Combat Evolved*. La PlayStation continuò a dominare e sembrava non sbagliare una mossa. Il settimo capitolo della serie *Final Fantasy* (in precedenza, esclusiva Nintendo) arrivò sulla console di Sony facendo crescere la popolarità dei GDR giapponesi in Occidente. *Grand Theft Auto* si rivelò un enorme successo grazie al suo gameplay innovativo e alla spregiudicatezza dei contenuti, mentre l'uscita inglese di *PaRappa The Rapper* introdusse molti giocatori alle gioie dei videogiochi musicali per la prima volta. Anche il gaming su PC ebbe una buona annata, con *Dungeon Keeper*, *Star Wars: X-Wing Vs TIE Fighter*, *Fallout*, *Total Annihilation*, *Blade Runner* e *The Curse of Monkey Island* che coprivano una varietà di generi e dimostravano quanto i computer domestici potessero ancora offrire una solida alternativa alla crescente popolarità delle console.

1998: LA MIGLIOR ANNATA DEI 90?

Molti ritengono che il 1998 fu uno degli anni più importanti del decennio e quando si guarda alla pura qualità dei giochi che uscirono è difficile non essere d'accordo. Il gioco di Nintendo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, non fu solo la prima avventura in 3D di Link, ma impostò il modello per la serie a venire, introducendo idee interessanti tra cui un'ottima funzione di lock che rendeva i combattimenti molto più facili che nei precedenti giochi in 3D. *Half-Life* di Valve reinventò lo sparatutto in prima persona, dimostrando che il genere poteva avere storie coinvolgenti ▶

Alcune persone affermano che *Diddy Kong Racing* è in realtà meglio di *Super Mario Kart 64*. Giocatelo per scoprirlo.

esclusiva edicola

Giochi come *Resident Evil* hanno dimostrato che i giochi e i giocatori stavano maturando. La serie è popolare ancora oggi.

e avvincenti, *Resident Evil 2* consolidò la reputazione di Capcom come maestri del survival horror, mentre Hideo Kojima con *Metal Gear Solid* portò le emozioni di un film d'azione a grosso budget su console. Giochi come *Panzer Dragoon Saga*, *Burning Rangers*, *Sonic R* e *Radiant Silvergun* dimostrarono che la penultima console di Sega aveva ancora qualche asso nella manica, mentre *Banjo-Kazooie* di Rare fu un fantastico titolo per N64 che minacciò di spodestare *Mario* come miglior platform sul sistema. *Baldur's Gate* di Bioware aiutò a far entusiasmare di nuovo i giocatori PC sui giochi di *Dungeons & Dragons*, mentre *Grim Fandango* si rivelò essere l'ultima avventura grafica di LucasArts. *Spyro The Dragon* fece il suo debutto sulla PlayStation, *Castlevania: Symphony of The Night* rilanciò la popolare serie, impostando un modello che sarebbe continuato nelle successive avventure portatili, mentre il gioco arcade *Dance Dance Revolution* sfruttò il genere musicale in un modo innovativo. Sul lato hardware, Sega si stava preparando a lanciare il Dreamcast in Giappone, mentre il mercato delle portatili fu ravvivato grazie al Game Boy Color, al Neo-Geo Pocket di SNK e al WonderSwan di Bandai, che era stato creato da Gunpei Yokoi, il creatore del Game & Watch e del Game Boy. Il suo nuovo portatile avrebbe raggiunto lo stesso successo?

1999: L'ASCESA DEI POKÉMON

È sorprendente pensare che dieci anni dopo il suo lancio il marchio Game Boy era destinato a una seconda giovinezza. Questo è esattamente ciò che è successo con *Pokémon Rosso e Blu*. Anche se i giochi erano stati rilasciati in Giappone diversi anni prima, fu quando raggiunsero l'Occidente (insieme a un popolare gioco di carte

i giochi che hanno determinato gli anni '90

SUPER MARIO WORLD

ANNO DI USCITA: 1990

È raro che una console si lanci con un gioco che ridefinisce un genere, ma questo è esattamente ciò che è successo con *Super Mario World*. Tutta la magia di Nintendo è in bella mostra grazie a un design dei livelli inventivo, una grafica cartoon splendida e tanti nuovi potenziamenti, tra cui il simpatico compagno di Mario, Yoshi.

Non riusciamo a pensare a un solo platform 2D che sia migliore di *Super Mario World*. È un capolavoro stupefacente.

Il sequel di *Sonic* fu un grande miglioramento rispetto al divertente originale. Il gioco è compatibile con la funzione speciale di unione del gioco Sonic & Knuckles.

SONIC THE HEDGEHOG 2

ANNO DI USCITA: 1992

Il sequel di Sega offrì tutto ciò che si poteva desiderare da un secondo gioco di Sonic. Il riccio blu era ora affiancato dal socio Miles "Tails" Prower, che permetteva ai giocatori di sfidare un amico, mentre la grafica e il level design erano notevolmente migliorati. Il nuovo bonus stage era una cosa meravigliosa.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

ANNO DI USCITA: 1994

Sebbene il mondo dei videogiochi fosse ossessionato dal 3D, titoli come *Sensible World of Soccer* (o *SWOS* come era affettuosamente conosciuto) dimostrarono che sistemi come l'Amiga erano ancora una forza da non sottovalutare. Rimane un fantastico gioco di calcio con visuale dall'alto che è ingannevolmente facile da imparare, ma incredibilmente difficile da padroneggiare.

Sensible World of Soccer è ancora bello da giocare oggi come lo era nel lontano 1994.

STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR

ANNO DI USCITA: 1991

Il sequel di Capcom migliorò l'originale in ogni modo. Erano ora disponibili otto combattenti tra cui scegliere, le mosse speciali erano molto più facili da eseguire e le combo permettevano ai giocatori abili di concatenare potenti serie. Un fulmine a ciel sereno che ravvivò il genere.

Il successo di *Street Fighter II* ha generato una numerosa serie di cloni, molti dei quali onestamente terribili.

DOOM

ANNO DI USCITA: 1993

Basato in modo massiccio sulle meccaniche di gioco di *Wolfenstein 3D* e spingendo i PC al limite a causa della potenza di elaborazione grafica necessaria, lo sparatutto in prima persona di id Software fu un risultato incredibile. Ancora oggi, giocare a *Doom* è un'esperienza intensa e viscerale con alcune delle armi più soddisfacenti che si possano trovare nel genere.

Doom di id rimane un gioco eccezionalmente rifinito nel gameplay e godibile ancora oggi.

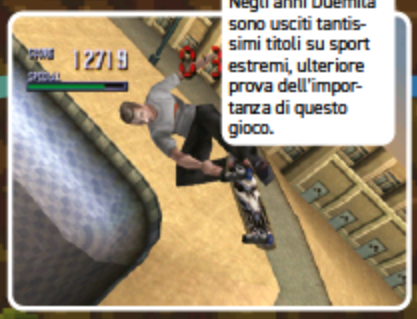
e una serie anime) che la febbre di Pokémon si diffuse davvero. Il gioco fu un successo pazzesco per i creatori Game Freak e andò a vendere oltre 31 milioni di unità, un'impresa impressionante per una console nel suo decimo anno di vita. SNK lanciò una versione a colori del suo Neo-Geo Pocket che, nonostante presentasse alcuni giochi sensazionali e il miglior joystick che si potesse trovare su qualsiasi sistema portatile, non riuscì a contrastare la piccola macchina di Nintendo e fu messo fuori produzione l'anno successivo. Se le cose non sembravano andare bene per SNK, erano sicuramente in ripresa per Sega, visto che il suo Dreamcast si stava dimostrando abbastanza popolare grazie a titoli come *Sonic Adventure*, *Shenmue* e sbalorditive conversioni arcade come *The House of The Dead 2*, *Soulcalibur* e *Marvel Vs Capcom: Clash of Super Heroes*. Anche Sony aveva una nuova console in lavorazione, la PlayStation 2, ma non era prevista per il rilascio fino al 2000, dando così tanto tempo a Sega di tornare in gioco. Giusto? Naturalmente ci piacerebbe raccontarvi cosa è successo dopo, ma purtroppo questa è una storia da raccontare un'altra volta... ●

Final Fantasy VIII è il miglior gioco della serie su PlayStation? Secondo alcuni sì... mentre per molti altri assolutamente no.

Tanti videogiochi hanno iniziato a emulare il cinema durante gli anni Novanta, ma il classico di Kojima è l'esempio più riuscito.

METAL GEAR SOLID
ANNO DI USCITA: 1998

La concezione di Hideo Kojima della serie *Metal Gear* sembrava un film a cui potevi partecipare. I personaggi erano estremamente ben doppiati per l'epoca, le battaglie con i boss erano incredibilmente inventive, mentre le scenografie erano assolutamente superbe. Una sorprendente indicazione di quanto fossero progrediti i videogiochi.

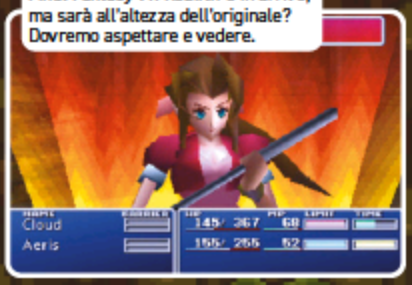


Negli anni Duemila sono usciti tantissimi titoli su sport estremi, ulteriore prova dell'importanza di questo gioco.

TONY HAWK'S PRO SKATER
ANNO DI USCITA: 1999

Potrebbe aver avuto momenti difficili negli ultimi anni, ma questo gioco sembrava essere ovunque alla fine degli anni Novanta e ha dato origine a una serie di giochi simili basati su sport non convenzionali. Il design di ogni livello era sorprendente, mentre i fan dei giochi basati sul massimo punteggio ottenibile avevano molto da mettere sotto i denti.

Final Fantasy VII Rebirth è in arrivo, ma sarà all'altezza dell'originale? Dovremo aspettare e vedere.



FINAL FANTASY VII
ANNO DI USCITA: 1997

La perdita di Squaresoft da parte di Nintendo è stata un guadagno per la PlayStation. Il settimo *Final Fantasy* ebbe un successo incredibile e ha contribuito a portare i GDR giapponesi nel mercato occidentale. Presenta anche una delle scene di morte più iconiche di qualsiasi videogioco e attendiamo con ansia il prossimo *Rebirth*.

WORMS
ANNO DI USCITA: 1995

Worms fu un altro successo Amiga che dimostrò quanto non fosse necessario avere una grafica all'avanguardia o grafiche realistiche per creare un'esperienza eccezionale; bastavano ottime meccaniche di gioco. *Worms* aveva tutto questo e altro. Il suo caotico multiplayer colpì i giocatori e diede a Team 17 la sua serie di maggior successo di tutti i tempi.

Non sappiamo più quante ore abbiamo passato a giocare a *Worms*. È uno dei titoli preferiti da giocare in redazione.

POKÉMON ROSSO E VERDE
ANNO DI USCITA: 1996

Come molti dei grandi giochi qui presentati, la serie *Pokémon* è ancora oggi di grande successo. Ispirato dal suo amore da bambino per la raccolta di insetti, Satoshi Tajiri voleva creare un gioco che una nuova generazione potesse trovare interessante. La mossa funzionò e il suo GDR basato sullo scambio andò a vendere oltre 31 milioni di unità.

Questa schermata è l'inizio di un viaggio magico. Quale Pokémon hai scelto di portare con te?

DIETRO LE QUINTE DI...

SONIC THE HEDGEHOG 2

NEL 1992, AGLI SVILUPPATORI AMERICANI DI SEGA TECHNICAL INSTITUTE VENNE AFFIDATO IL COMPITO DI REALIZZARE UN SEQUEL DI SONIC IN TEMPI BREVI E CON UN TEAM DIVISO PER LINGUE. ECCO COME ANDARONO LE COSE...

» La Mystic Cave Zone è piena di trappole nascoste, come queste piattaforme con chiodi e spuntoni che fuoriescono dalle pareti.

LO SAPEVATE?

Il progetto originale di *Sonic 2* includeva la terrificante "Genocide City Zone", successivamente ribattezzata "Cyber City Zone".

Sonic the Hedgehog fu un gioco fondamentale per la Sega. L'enorme successo del veloce platform, con protagonista il riccio blu, consentì infatti alla compagnia di passare da protagonista secondaria del mercato delle console domestiche a competitor diretta del colosso del settore Nintendo. Per questa ragione, le aspettative sul sequel erano enormi e tutti erano convinti che l'azienda avrebbe fatto di tutto per dare vita a qualcosa di altrettanto memorabile. Invece, lasciando tutti senza parole, permise a uno dei membri chiave dietro il successo del gioco di andarsene.

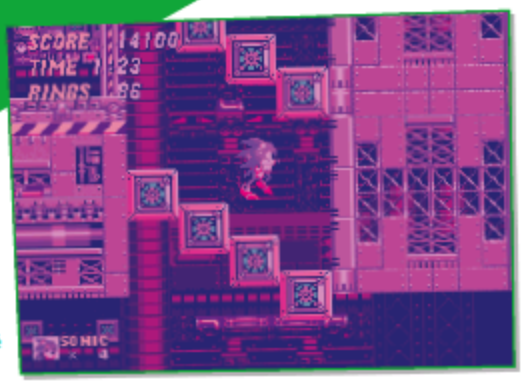
"Nell'anno in cui ho fondato il team di sviluppo Sega Technical Institute (STI), facevo la spola avanti e indietro tra la sede della STI nella Silicon Valley e il quartier generale di Sega a Tokyo", spiega Mark Cerny, programmatore di *Sonic The Hedgehog 2*. "Durante uno di questi viaggi ho saputo che Yuji Naka, programmatore e anima del primo *Sonic*, aveva lasciato l'azienda una volta completato il progetto. Ricordo che fu un vero shock. Naka-san era brillante ed era l'artefice sia di ottime conversioni arcade, come quella di *Out Run*, sia di titoli originali come *Phantasy Star*. Era una stella nel firmamento di Sega tanto quanto Yu Suzuki".

Mark non aveva intenzione di lasciare che un collega così talentuoso abbandonasse l'azienda, e dedicò anima e corpo al tentativo di reclutarlo nuovamente. "Non fu difficile rintracciare Naka-san, dato che lavoravo nello stesso bacino di Tokyo da diversi anni. Le sue frustrazioni le conoscevo bene: orari di lavoro infiniti, mancanza di apprezzamento e sostegno da parte dei vertici. Anche la questione retributiva era piuttosto evidente: in qualità di dipendente della sede di Tokyo, lo stipendio era basato sull'anzianità e non esistevano royalties". Tuttavia, in tutto questo Mark vedeva un'opportunità.

"Pensavo che se fosse venuto alla STI negli Stati Uniti avremmo potuto pagarlo molto meglio. Inoltre, se ancora una volta avesse messo a segno un successo ne avrebbe condiviso i proventi". L'incentivo funzionò e Yuji Naka attraversò il Pacifico per unirsi alla squadra di Mark. Questo passo gli permise di ritrovare Hirokazu Yasuhara, il game designer dell'originale ▶

» La Casino Night Zone è provvista di un flipper che è diventato talmente celebre da ispirare lo spin-off *Sonic Spinball*.

SONIC THE HEDGEHOG 2



» La Chemical Plant Zone doveva essere uno dei livelli finali, ecco perché è relativamente difficile.

esclusiva eurekaddl hai

"PROGETTAI IL SEQUEL CON UN APPROCCIO VISIONARIO"

Hirokazu Yasuhara

LO SAPEVATE?

Il Salone del Miraggio di *Sonic Mania* è ispirato a uno scenario desertico comparso nelle prime immagini di *Sonic 2*.

Sonic The Hedgehog, anche lui trasferitosi dal Giappone per raggiungere Sega Technical Institute.

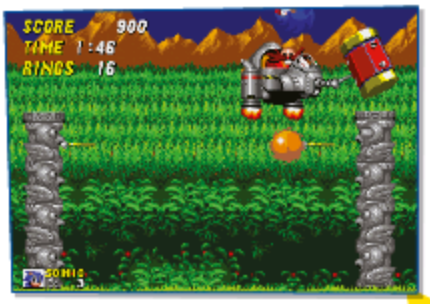
Con due membri chiave del team originale nello studio, iniziò il progetto del sequel. "Noi di STI avevamo l'impressione che fosse ovvio realizzare *Sonic 2*", spiega Mark. "Così l'abbiamo proposto come uscita per il periodo natalizio del 1992, garantendoci all'incirca 11 mesi di lavoro per creare il gioco. Ma uno dei responsabili marketing ci rispose in tono sprezzante che era troppo presto". Apparentemente questa non fu una cosa insolita. "Spesso era difficile comprendere il rapporto tra il team di marketing e quello di sviluppo del prodotto", continua.

"Ad esempio, ricordo lo stesso responsabile marketing imporre al capo dello studio quali giochi creare, cosa che in alcuni casi prevedeva un ciclo di sviluppo di soli cinque mesi. Era semplicemente impossibile, ma ciò impedì al responsabile marketing di criticare il capo dello studio definendolo poco collaborativo".

La sorprendente decisione di posticipare il secondo capitolo del riccio blu permise al team di lavorare su altre idee e concesse a Yasuhara la possibilità di iniziare a sognare in grande per il ritorno di Sonic. "Progettai il sequel con un approccio visionario. Infatti, mentre realizzavo il documento di design originale ero convinto che avremmo avuto circa due anni per lavorarci", spiega lo sviluppatore. Tra gli spunti presenti in quel progetto c'era anche un ambizioso viaggio nel tempo da parte di Sonic, necessario per impedire a Robotnik di conquistare il mondo (un concetto che sarebbe stato poi alla base di *Sonic the Hedgehog CD*, sviluppato successivamente da un team completamente diverso). "Dopo aver iniziato il progetto, l'azienda ci ha però costretto a modificare i nostri programmi", continua.

"Due mesi dopo, ci venne comunicato che avremmo dovuto avere *Sonic 2* pronto per le feste di Natale del 1992", ricorda Mark. "Improvvisamente ci ritrovammo a dover avere qualcosa di pronto in soli nove mesi". Si trattava di un progetto di altissimo profilo, per una squadra che in precedenza aveva dato vita a solo due giochi.

"Fu molto emozionante. Anzi, più che emozionante", ricorda Craig Stitt, che in *Sonic The Hedgehog 2* ha creato la grafica dei livelli. "Sorprendentemente, non ricordo di essermi sentito intimidito dall'incarico. Forse perché ero giovane e ingenuo. Lavorare con Mark Cerny infondeva una certa sicurezza, inoltre avevamo Yasuhara e Naka". Anche se Craig non sentiva la pressione, il team era decisamente consapevole dell'importanza del progetto. Secondo Yasuhara: "All'epoca Sega voleva vincere la sfida con Nintendo per quello che riguardava il mercato delle console a 16-bit, quindi i membri del nostro team percepivano come i dirigenti della compagnia riponessero enormi aspettative nel progetto *Sonic 2*".



» Le meccaniche dei boss sono più elaborate in *Sonic 2*, ma raramente sono particolarmente impegnative.

DIETRO LE QUINTE DI: SONIC THE HEDGEHOG 2

LO SAPEVATE?

Il manuale di Sonic 2, in realtà, mostra la schermata del titolo utilizzata nei prototipi, anziché quella del gioco finito.

I team aveva alcune idee su come migliorare il gioco rispetto all'originale. Tanto per cominciare, Sonic doveva essere ancora più veloce e disporre di nuove mosse. "Molti tra i membri del team avevano la sensazione che il riccio blu avesse bisogno del 'superattacco a scatto' dopo l'uscita del primo *Sonic*", dichiara Yasuhara. Accovacciandosi e premendo "Salta", il giocatore faceva compiere a Sonic una rotazione restando fermo sul posto. Questa mossa poteva essere ulteriormente accelerata premendo a ripetizione "Salta", e una volta rilasciati i pulsanti Sonic rotolava a tutta velocità nella direzione in cui era voltato.

L'aggiunta più significativa fu però la modalità multiplayer. Secondo Yasuhara, questo era previsto fin dall'inizio. "Volevamo affiancare un nuovo eroe a Sonic. Quindi, ho immaginato fin da subito che *Sonic 2* avrebbe avuto due personaggi", spiega. "In questo modo fratelli e sorelle avrebbero potuto giocare contemporaneamente".

Il ruolo del nuovo arrivato fu assegnato a Miles "Tails" Prower, una graziosa volpe che nel gameplay normale era controllata dalla CPU, con l'intelligenza artificiale che gli faceva imitare le mosse di Sonic.

Tuttavia, un secondo giocatore poteva prendere un pad in qualsiasi momento e assumere il controllo di Tails, dando ai fratelli e alle sorelle minori di tutto il mondo un aiutante invincibile con cui prendere parte alle partite.

La modalità cooperativa non era l'unico caso in cui la volpe con la coda a elica era protagonista. "Naka-san realizzò una magia tecnica, creando una sfida di velocità a schermo diviso che si rivelò un grande successo", ricorda Mark. Questo venne reso possibile usando la modalità interlacciata raramente usata nel Mega Drive, così da presentare un'area di gioco schiacciata ma ricca di dettagli per entrambi i giocatori, consentendo loro di competere in una serie limitata di livelli, dove trionfa il migliore delle tre categorie (primo a tagliare il traguardo, maggior numero di anelli raccolti e maggior numero di box oggetti aperti).

"Sapevamo di dover anche introdurre un nuovo livello bonus e abbiamo finito per creare una corsa pseudo-3D lungo una rampa", spiega Mark. Il merito è in gran parte di Tim Skelly, il quale ha realizzato il rendering 3D che rendeva queste sezioni simili a delle montagne russe; ma non si può ignorare il grande lavoro grafico fatto da Yasushi Yamaguchi e il design di livelli di Yutaka Sugano, autore di *Shinobi*.

"Di certo era visivamente emozionante, anche se non sono mai riuscito a liberarmi del tutto dalla sensazione che il gameplay fosse più coinvolgete nel livello bonus a rotazione del primo *Sonic*", confessa Mark. La ricompensa per aver completato tutti i livelli speciali era davvero memorabile: dopo aver preso tutti e 7 gli Smeraldi del Caos e 50 anelli, Sonic poteva trasformarsi in Super Sonic. Questa versione potenziata del nostro eroe acquisiva super velocità e invincibilità permanenti, al costo di veder sparire un anello al secondo.

Per garantire più libertà al team, la Sega decise di utilizzare per *Sonic 2* una cartuccia da 8-megabit, ossia 2 volte più grande di quella utilizzata nel gioco precedente. Lo spazio disponibile venne sfruttato principalmente per garantire una maggiore varietà grafica: infatti *Sonic 2* non era molto più lungo del suo predecessore, ma conteneva più animazioni, più nemici e anche una colonna sonora più complessa creata da Masato Nakamura, compositore della musica del gioco originale e bassista della popolare band giapponese Dreams Come True.

Rispetto al gioco originale, *Sonic 2* poteva contare su livelli esteticamente più vari, una caratteristica che derivava dal concetto originale di "viaggio nel tempo", abbandonato per velocizzare lo sviluppo. In quest'ottica, i nemici dinosauri della Hill Top Zone (Zona Montecolle, nell'edizione italiana) acquisiscono più senso, in quanto il contesto originale era quello di trovarsi in un antico passato. La Chemical Plant Zone (Zona Impianto Chimico) avrebbe dovuto essere un domani ipotetico in cui Robotnik aveva conquistato il mondo e anche la Casino Night Zone (Zona Notturna Casinò) faceva parte di quel "futuro distopico". C'erano anche sequenze che presentavano un gameplay leggermente differente, come la Sky Chase Zone (Zona Caccia Aerea), nella quale Sonic si trova sulle ali di un biplano intento a raggiungere la Fortezza Volante di Robotnik.

"Immagino che l'idea per la Sky Chase Zone sia stata ispirata dalla serie anime di Hayao Miyazaki *Conan il ragazzo del futuro*", afferma Yasuhara.

Con tutti questi contenuti extra, la creazione di *Sonic 2* coinvolse uno staff più numeroso rispetto al primo titolo, prevedendo sviluppatori sia giapponesi che americani. "Il progetto originale prevedeva il coinvolgimento di una decina di membri di Tokyo che avrebbero formato la spina dorsale del team STI, ma il quartier generale di Sega combinò un pasticcio con l'immigrazione, e tutti i visti furono negati", spiega Mark. "Vennero presentate solo richieste ▶

» Dopo gli impressionanti giri della morte del primo gioco, Sega ha alzato la posta con percorsi a cavatappi.

SONIC THE HEDGEHOG 2

"A ESSERE ONESTI, ABBIAMO AVUTO DEI MOMENTI MERAVIGLIOSI... E ALTRI DA INCUBO"

Craig Stitt

per visti O-1, ovvero quelli rilasciati a persone che possiedono straordinarie qualità e capacità professionali. Naka-san aveva i requisiti per ottenerlo, ma altri giovani membri, che avevo selezionato, non erano qualificati per ottenerlo. Questo portò al blocco delle pratiche e l'inserimento di Sega nella lista nera dall'ambasciata americana a Tokyo per un po' di tempo!".

Di conseguenza, lo studio era composto principalmente da sviluppatori americani. "Questa situazione poteva andare bene per progetti come *Dick Tracy* o *Kid Chameleon*, ma presentava delle difficoltà quando si trattava di realizzare un gioco che doveva raggiungere il livello di qualità di *Sonic 2*", afferma Mark. "Inoltre, sussistevano ulteriori problemi linguistici e culturali. Lo staff giapponese e quello americano riuscivano a malapena a parlare tra loro e, anche se speravo che si instaurasse un rapporto maestro/allievo tra i membri giapponesi più anziani e i membri americani più giovani, questo non è mai accaduto".

"A essere onesti, abbiamo avuto dei momenti meravigliosi... e altri da incubo", ricorda Craig, parlando del team misto. "Era facile andare d'accordo con Yasuhara, e non ho mai avuto la sensazione che disprezzasse gli americani nella squadra. Anche con Yamaguchi è stato facile lavorare. Naka, invece, era molto arrogante e puntiglioso. Sembrava che non gli interessasse in alcun modo instaurare un rapporto di collaborazione con il team americano".

LO SAPEVATE?

I codici segreti di *Sonic 2* sono legati alle date: la selezione del livello è il compleanno di Yuji Naka e la modalità debug è quello di *Sonic 2*.

"Ricordo che la questione più difficile fu la definizione di un unico stile artistico", afferma Yasuhara. "L'artista principale, Yasushi Yamaguchi, ha cercato di gestire tutti gli stili grafici dei livelli e dei nemici dei suoi compagni di squadra mentre lavorava ai propri livelli, ai disegni dei nemici e alle animazioni. Jina Ishiwatari, membro del team originale, lo aiutava, ma Yasushi non aveva abbastanza tempo per dormire". Questo è un problema che ricorda anche Craig. "Ci sono state molte difficoltà nel trovare un minimo comune denominatore tra il design dei grafici americani con quello di Yamaguchi", conferma l'artista. "Il suo stile era incredibile, e lui era instancabile. Lavorava a ritmi allucinanti, e rielaborava i suoi livelli per perfezionarli ancora e ancora. Penso che ciò che ha subito più cambiamenti (che io ricordi) sia stata la Chemical Plant Zone. Quando vidi quel livello per la prima volta lo trovai bellissimo, poi il giorno dopo lo trovai completamente diverso... ma ancora più bello".

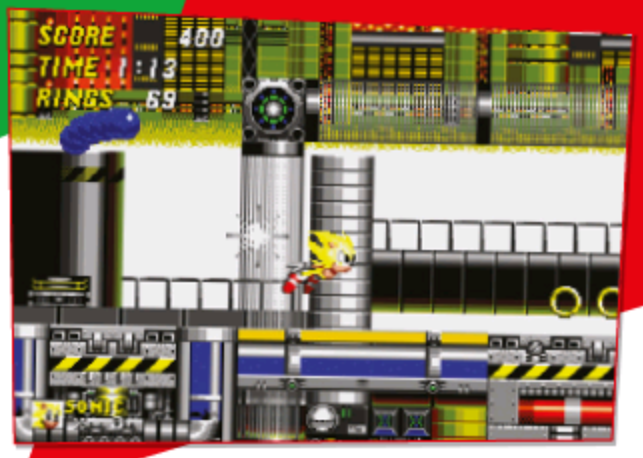
Anche il lavoro di Craig non era immune dal problema di trovare un'uniformità. "Oltre alla famigerata Hidden Palace Zone (Zona del Palazzo Misterioso), ho realizzato anche la Oil Ocean Zone (Zona Oceano d'Olio)", spiega. "Per quest'ultima Yamaguchi intervenne per rifare alcuni elementi del background. Ci rimasi male, ma non dissi nulla perché anche io non ero molto soddisfatto del mio lavoro".

Questo problema si presentò con l'altro livello creato da Craig. "La grafica degli elementi in primo piano in Hidden Palace Zone è ancora uno dei miei lavori preferiti, e penso che si adatti magnificamente all'universo di *Sonic*. Ma lo sfondo... quello proprio lo odio e non mi ha mai soddisfatto del tutto. Speravo che Yamaguchi lo rifacesse, ma questo non è mai successo".

Nonostante sia stato uno dei primi livelli implementati in *Sonic 2*, Hidden Palace Zone venne eliminata dal gioco per questioni di tempo. Questo è uno degli aspetti più strani della storia di *Sonic 2*: nonostante i pochi mesi di sviluppo, moltissimi contenuti creati per il gioco non sono mai stati inseriti.

"Più di qualsiasi altro gioco su cui ho lavorato, almeno tra quelli effettivamente distribuiti, in *Sonic 2* molto materiale è andato sprecato o non è mai stato usato", ricorda Craig. "Ricordo molti artisti che si

» Il famoso livello speciale a forma di half-pipe è stato spesso riutilizzato nella serie *Sonic*.



» È importante raccogliere gli anelli, distruggere i box oggetti e finire per primi.

"RICORDO MOLTI ARTISTI CHE SI SONO ARRABBIATI QUANDO HANNO SCOPERTO CHE I LORO LIVELLI ERANO STATI TAGLIATI"

Craig Stitt

sono arrabbiati quando hanno scoperto che i loro livelli erano stati tagliati. Io ero tra quelli, quando ho scoperto che Hidden Palace Zone era stato eliminato... be', più o meno tagliato". A quanto pare, le parti scartate erano principalmente quelle frutto del lavoro dello staff americano. "Sono stato uno dei pochi fortunati artisti statunitensi che hanno inserito uno dei propri livelli in *Sonic 2*", afferma Craig. "Ripensandoci, forse sono stato l'unico".

Secondo Yasuhara, parte del problema stava nel semplice fatto che non c'era abbastanza tempo per implementare tutto il materiale nel gioco nei nove mesi disponibili. "Durante lo sviluppo, non avevamo neanche il tempo per dormire. Mi sono immerso anima e corpo nel mondo di *Sonic 2*", spiega il game designer. Ci sono state idee in particolare che gli è dispiaciuto perdere? "Tutte", risponde. "Se potessi, mi piacerebbe realizzare un mio Director's Cut di *Sonic 2*".

LO SAPEVATE?

A causa degli anelli mal posizionati, è impossibile ottenere un Bonus Perfetto nel secondo atto della Aquatic Ruin Zone, Casino Night Zone, Mystic Cave Zone, Oil Ocean Zone e Metropolis Zone.

Lo sviluppo continuò a un ritmo frenetico fino alla scadenza, con bug eliminati a destra e a manca, il miglioramento delle presentazioni e la correzione del livello di difficoltà. *Sonic 2* divenne veramente giocabile dall'inizio alla fine solo nelle ultime 48 ore prima dell'invio della build finale... che comunque presentava ancora un numero tale di problemi da essere utilizzata solo per la produzione delle prime cartucce, a cui seguì una ROM rivista a distanza di qualche giorno.

Sega trasformò l'uscita di *Sonic 2* in un evento importante. La campagna pubblicitaria era cominciata all'inizio del 1992, con alcune schermate realizzate sulla base del materiale artistico a disposizione. In estate, un prototipo speciale era stato inviato a Nickelodeon, affinché fosse presentato nello show *Nick Arcade*, dove una giovane Melissa Joan Hart, protagonista di *Clarissa*, si cimentò con il gioco non senza difficoltà. Ai negozi furono inviati articoli promozionali di tutti i tipi, comprese lavagne cancellabili per fare il conto alla rovescia fino alla data di uscita, e magliette in omaggio con il pre-ordine. Fu presa in considerazione anche la creazione di un'etichetta olografica per la cartuccia, ma l'idea alla fine fu scartata a causa dei costi.

Tuttavia, la mossa più importante fu l'uscita quasi simultanea in tutto il mondo: un caso più unico che raro per quell'epoca. È stata un'impresa titanica, anche a causa del trasporto aereo necessario per consegnare il gioco a tutti i rivenditori in tempo.

Il Giappone ricevette il gioco il 21 novembre 1992, mentre il Nord America e l'Europa il 24 novembre, una data che Sega chiamò "Sonic 2sday", giusto in tempo per il Ringraziamento e il periodo che precede il Natale.

Il gioco vendette oltre 6 milioni di copie, posizionandosi alle spalle solo del suo predecessore, nella classifica dei titoli Mega Drive più venduti di tutti i tempi. Ben presto venne messo in produzione un seguito, ma l'esperimento dello staff misto giapponese e americano non era destinato a ripetersi. "Anche se complessivamente avevamo lavorato bene insieme, era evidente che Naka non la pensasse allo stesso modo", spiega Craig. "A un certo punto, mi è stato detto che per *Sonic 3* sarei stato l'artista senior (potete immaginare quanto fossi elettrizzato da una prospettiva del genere!). Ma Naka disse che si sarebbe rifiutato di realizzare *Sonic 3* se non avesse avuto un team interamente giapponese. Non solo, voleva una serie di uffici separati per il 'suo' team con le proprie chiavi magnetiche, affinché nessun altro al Sega Technical Institute potesse entrare. Craig e il resto dello staff USA si dedicarono alla creazione dello spin-off *Sonic Spinball*. ▶

I PREDATORI DELL'ARTE PERDUTA

In *Sonic 2* una quantità impressionante di livelli, nemici e animazioni è rimasta inutilizzata: eccone una selezione

HIDDEN PALACE ZONE

■ Quest'area doveva svolgere un ruolo fondamentale nella trama originale ed è stato uno dei primi livelli completati.

WOOD ZONE

■ Per quanto ne sappiamo, questo scenario con una fitta foresta venne cancellato quasi subito. Ne esiste solo un prototipo, senza nemici e con collisioni problematiche.

CASINO NIGHT ZONE

■ Il livello in stile flipper aveva all'inizio un aspetto totalmente diverso, con colori fluo e una grafica ispirata ai semi delle carte. Alla fine, fu completamente ridisegnato.

INCIAMPO

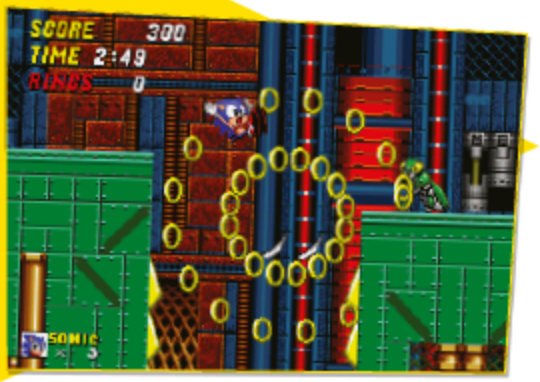
■ Nella prima build di *Sonic 2*, il riccio blu subiva danno se inciampava quando si lanciava a grande velocità! Immaginate se questa opzione fosse stata mantenuta nel gioco finale...

SCHERMATA TITOLO

■ La schermata del titolo originale di *Sonic 2* era simile a quella del primo gioco, con lo sfondo a scorrimento del primo livello. Questa versione è apparsa nelle versioni a 8-bit di *Sonic 2*.

ALTRI SPRITE

■ Anche molti nemici e oggetti sono rimasti inutilizzati.

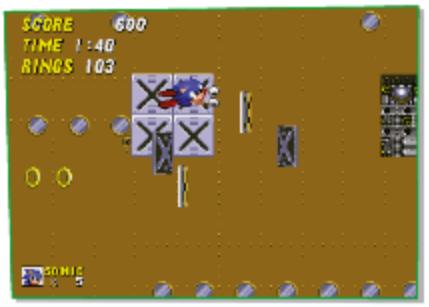


Mark, invece, si era già allontanato da Sega quando venne a sapere della spaccatura netta tra lo staff giapponese e quello statunitense al Sega Technical Institute. "Alla fine, ovviamente, era compito mio favorire quelle relazioni, e mi rammarico davvero di non aver dedicato più tempo e attenzione a colmare il divario culturale", confessa.

Per Yasuhara, che rimase a lavorare a *Sonic 3*, si trattava di una buona idea realizzata nell'ambiente sbagliato. "Penso che cercare di creare un team multiculturale sia stata una mossa coraggiosa, ma non avremmo dovuto farlo per un progetto con tempi così stretti", spiega lo sviluppatore, che alla fine è rimasto negli Stati Uniti per gran parte della sua carriera.

Nonostante le discordie, i risultati conseguiti dal team sono innegabili. *Sonic 2* fu un enorme successo di vendite ed è considerato un vero classico, oltre a essere in assoluto uno dei capitoli più amati dal fan dalla serie.

"Fa piacere sentirlo dire, ma non trovo



» Il nostro eroe si aggrappa al lato della Wing Fortress Zone per salvarsi, mentre i pezzi si staccano a causa dei forti venti.

LO SAPEVATE?

I primi accenni al nome giapponese originale del dottor Robotnik, "Eggman", compaiono proprio qui, poiché il suo nome è raffigurato su un lato della Fortezza Alata.

spiegazioni valide", risponde Mark, il quale, in realtà, non è poi così sicuro che il seguito fosse migliore. "Con *Crash Bandicoot* o *Uncharted* i sequel si sono rivelati decisamente migliori dei loro predecessori. Sicuramente, c'erano state delle difficoltà iniziali: i primi giochi avevano molti errori, e sono state apprese lezioni importanti che si sono rivelate utili per i sequel. Ma per il primo *Sonic The Hedgehog* non è andata così, era semplicemente magico. Ricordo la prima volta che ci ho giocato: era un gioco fresco, divertente e bellissimo.

Il mio momento preferito era la sequenza dell'acqua che sale, una combinazione quasi perfetta di tecnologia, arte e animazione. Tuttavia, *Sonic 2* era un gioco molto bello, e sono grato di aver avuto la possibilità di contribuire alla sua creazione".

Per Craig, tutto dipende dal modo in cui la pressione derivante dallo sviluppo del gioco limita il progetto. "In molti casi, il secondo titolo è migliore del primo", spiega l'artista. "Indipendentemente da quanto sia bello il primo gioco, il secondo spesso è un po' (o di gran lunga) migliore. Credo che il motivo stia nel fatto che il sequel è in realtà il gioco che gli sviluppatori avrebbero voluto realizzare fin da subito se avessero avuto a disposizione il tempo e la tecnologia per farlo. Questo discorso vale anche per *Spyro The Dragon*. Nell'originale avremmo voluto inserire molti degli elementi di spicco di *Spyro 2*, ma non avevamo abbastanza tempo a disposizione (ad esempio, Spyro che nuota)", continua.

A Yasuhara, la popolarità del gioco riporta invece alla mente un'esperienza surreale vissuta durante lo sviluppo.

"A volte, durante le lunghe sessioni di lavoro avevo la sensazione che il Sonic che vedevo sullo schermo fosse reale. Sentivo il bisogno di dargli più livelli e più sfide per non farlo annoiare. Forse era la mancanza di sonno, ma penso che si provi una sensazione del genere quando si lavora a un titolo con un personaggio così carismatico", ricorda lo sviluppatore. "Penso che Sonic fosse felice di giocare con voi, ed è per questo che avete scelto *Sonic 2* anche dopo così tanti anni". Forse sarà un po' sentimentale da parte nostra, ma ripensiamo ai bambini che eravamo quando abbiamo acceso il Mega Drive con la cartuccia di *Sonic 2*, ed è così che ci sentiamo anche adesso ogni volta che ci rigiochiamo. ●

» Prima del boss finale, Sonic deve affrontare un pericoloso doppelgänger robotico.

DIETRO LE QUINTE DI: SONIC THE HEDGEHOG 2

LA VITTORIA DI TAILS

Conosciamo meglio l'amico di Sonic e le ragioni della sua popolarità

Progettato da Yasushi Yamaguchi come compagno per la modalità multiplayer di *Sonic 2*, Tails è diventato uno dei personaggi più iconici di *Sonic*. Secondo la storia, il giovane Miles Prower era un emarginato tra i suoi coetanei, a causa delle due code da cui deriva il soprannome. Ma poi ha iniziato a seguire Sonic nelle sue avventure, fino a diventare sicuro di sé quanto il suo modello ed eroe. Nei 25 anni dal debutto, Tails si è conquistato il ruolo di esperto di gadget, intelligente e razionale, anche se la sua abilità più famosa è il volo, che riesce a effettuare facendo ruotare le code ad alta velocità come un'elica. Tuttavia, quest'abilità compare in *Sonic 2* quando Tails cerca di raggiungere Sonic, mentre viene resa disponibile ai giocatori solo nei titoli successivi. Tails è comparso in più giochi spin-off di qualsiasi altro personaggio di *Sonic*.

TAILS E IL MUSIC MAKER

SEGA PICO

■ Il primo ruolo da protagonista del compagno di Sonic è stato in un gioco educativo su una console per bambini di Sega. Lo scopo era quello di scoprire i concetti e gli strumenti musicali di base, con l'aggiunta di qualche platform facile e flipper in linea con lo spirito del gioco.

TAILS' SKY PATROL

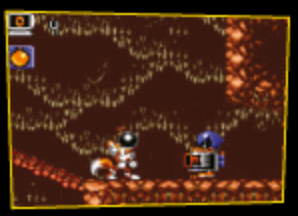
GAME GEAR

■ Originariamente destinato esclusivamente al Giappone, questo sparatutto è apparso in molte compilation. Tails deve sconfiggere la malvagia Witchcart, che trasforma i suoi nemici in cristalli. Ma non lasciatevi ingannare dalla grafica accattivante: questo è un gioco che vi farà gridare dalla frustrazione.

TAILS ADVENTURES

GAME GEAR

■ Questo gioco platform è senza dubbio l'apice della carriera solista di Tails. Sostituendo la velocità con l'intelligenza, il gioco pone una maggiore enfasi sui puzzle rispetto ai platform di *Sonic*. Tails attacca con le bombe e ha bisogno di vari gadget per completare i livelli e sconfiggere l'esercito di Battle Kukku.



Esclusiva edicola

VIDEOGIOCHI LEGGENDARI

PORTATE LA VOSTRA PASSIONE PER I VIDEOGIOCHI AL LIVELLO SUCCESSIVO!

In un'unica serie è stata raccolta e ordinata la storia completa dei videogame, saga per saga, gioco dopo gioco, partendo dai pionieri del divertimento, *Pong* – *Pac-Man* – *Tetris*, fino ai grandi classici: *Super Mario*, *Zelda*, *Final Fantasy*, *Tomb Raider*, *Assassin's Creed*, *Pokémon*, *World of Warcraft* e molti altri.

Scoprirete che, dalle iniziali sperimentazioni al Commodore 64, dai primi joystick fino ai multiplayer tanto popolari presso la generazione Z, da oltre mezzo secolo grandi menti creative si sono messe al servizio del gaming e sono riuscite a sviluppare videogiochi sempre più innovativi e sorprendenti. Sfondi artistici, personaggi dalle sfaccettate personalità, colonne sonore da pelle d'oca, effetti speciali stupefacenti... l'ingegneria, il cinema e la creatività si sono letteralmente fusi insieme per dare vita a un universo di gioco che non smette di stupirci.
Grazie alle biografie degli autori, scritte in uno stile agile e scorrevole, alle cronologie dettagliate, alle infografiche di riferimento, ogni volume, dalla veste grafica originale e accattivante, vi svelerà tutto ciò che avete sempre voluto sapere, ma che nessuno vi ha mai raccontato in maniera tanto approfondita ed esauriente.

VIDEOGIOCHI LEGGENDARI è una collana di libri in edicola dal **28 dicembre 2023** con la prima uscita al **prezzo lancio di 2,99 €.** Le prime 4 uscite hanno periodicità quattordicinale, successivamente la periodicità è settimanale. Inoltre sarà possibile sottoscrivere un abbonamento sul sito *www.videogiochileggendari.it* e scoprire sconti e regali esclusivi inclusi nell'offerta. L'opera prevede 60 uscite.

RBA presenta
una NOVITÀ ASSOLUTA:
in edicola dal 28 dicembre 2023
e in abbonamento
www.videogiochileggendari.it

Per la prima volta in un'unica collana di libri la STORIA completa dei videogiochi attraverso le saghe che li hanno resi leggendari

LE PRIME USCITE

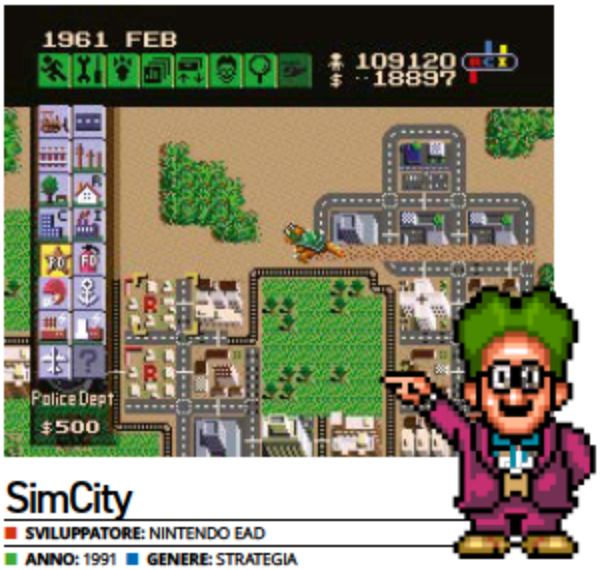
- **SUPER MARIO**
  Tutto iniziò con Mario
- **ZELDA**
  La saga più innovativa
- **FINAL FANTASY**
  RPG Made in Japan
- **RESIDENT EVIL**
  L'orrore diventa interattivo
- **TOMB RAIDER**
  Lara Croft, una celebrity dei videogiochi
- **SONIC**
  La rivoluzione della velocità
- **ASSASSIN'S CREED**
  Il franchise con più vite
- **STREET FIGHTER**
  Il capolavoro dei picchiaduro
- **SUPER MARIO**
  Mario nel XXI secolo

PRIMA USCITA
SUPER MARIO

Un'edizione unica e imperdibile per veri collezionisti, con copertine rigide dal design fantastico e uno straordinario effetto metallizzato, con grafiche irresistibili coordinate ai giochi!

TOP 25 GIOCHI SUPER NINTENDO

Scopriamo la classifica per i migliori giochi della leggendaria console 16-bit Nintendo



SimCity

SVILUPPATORE: NINTENDO EAD

ANNO: 1991 **GENERE:** STRATEGIA

25 Questa serie è principalmente collegata al mondo dei PC e degli Home Computer, ma grazie ai numerosi cambiamenti e alle tante aggiunte fatte dal team di sviluppo merita di aprire questa nostra classifica. Sviluppata da Nintendo EAD invece che da Maxis, ha un distintivo tocco giapponese come un Bowser gigante che distrugge la città. E il team ha fatto anche un ottimo lavoro nell'adattare il sistema di controllo al joypad della console.

ActRaiser

SVILUPPATORE: QUINTET

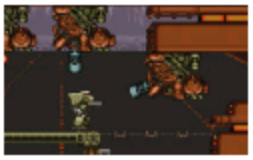
ANNO: 1990 **GENERE:** STRATEGIA/AZIONE

24 La bellezza di *ActRaiser* è quella di essere effettivamente due giochi in uno. Metà "god game" (sebbene senza alcun riferimento religioso diretto, grazie alla rigida autocensura di Nintendo dell'epoca) metà gioco d'azione. Anche se è vero che nessuna delle due parti rappresenta pienamente i due generi in questione, è proprio la fusione dei gameplay che lo rende così indimenticabile. Poter mettere in pausa la creazione e la gestione della città per andare ad affettare mostri è qualcosa che nessun altro gioco riesce a offrire.

Cybernator

SVILUPPATORE: NCS CORP

ANNO: 1992 **GENERE:** SPARATUTTO



23 Seguito non ufficiale di *Target Earth* nella serie *Assault Suit*, è un originale sparatutto che riesce a regalare davvero la sensazione di essere ai comandi di un potente mech. Ancora oggi è bellissimo da vedere e da giocare, purtroppo lo stesso non si può dire del remake a basso costo per PlayStation 2. Il nostro consiglio è di attenersi all'originale...

Zombies Ate My Neighbors

SVILUPPATORE: LUCASARTS
ANNO: 1993 **GENERE:** AZIONE/SPARATUTTO

22 L'originale umorismo, lo stile grafico e il gameplay serrato rendono questo titolo un piccolo gioiello. *Zombies Ate My Neighbors* permette ai protagonisti Zeke e Julie di usare qualsiasi cosa trovino per respingere l'apocalisse zombie e garantire la sicurezza dei ragazzi e delle ragazze che vivono nel loro quartiere. La varietà di creature fantastiche da affrontare è eccezionale e, nel corso del gioco, vi ritroverete a combattere contro ogni cliché del genere horror: da formiche giganti a vampiri e alieni, oltre che a un gigantesco neonato armato di biberon. Nonostante il gameplay rimanga pressoché lo stesso per tutta l'esperienza, questo gioco vi tiene con il fiato sospeso cambiando continuamente le carte in tavola rendendo ogni stage davvero unico e sorprendente. La varietà si estende ben oltre il semplice cambio di sprite dei nemici. È nelle armi: un arsenale improvvisato che comprende di tutto, dalle pistole ad acqua ai lanciarazzi. È nelle ambientazioni: miriadi di scorci di periferia ispirati ai b-movie horror. È nei personaggi: anche i vicini sono rappresentati in tutte le forme dimensioni, con ognuno di loro che vale una quantità diversa di punti se salvati in tempo. Per fortuna, non avrete bisogno di salvarli tutti ma, più ne riuscite a liberare, migliore sarà il vostro punteggio.

Super Aleste

SVILUPPATORE: COMPILE
ANNO: 1992 **GENERE:** SPARATUTTO

20 Uno sparatutto eccellente che ci sentiamo di premiare, nonostante la concorrenza di *Super R-Type*, *Gradius III* e *UN Squadron*. Un arsenale ricco e vario è ciò che rende davvero *Super Aleste* un gioco superiore: ognuna delle otto armi offre sei diversi livelli di potenza. Inoltre, con la semplice pressione di un pulsante, si può modificare il comportamento di fuoco di ogni armamento per adattarlo alla situazione che il gioco propone.

EarthBound

SVILUPPATORE: APE/HAL LABORATORY
ANNO: 1994 **GENERE:** GDR

19 Nonostante non sia mai uscito in Europa questo splendido GDR è molto popolare tra i cultori del Super Nintendo. Nel 2013 è uscito su Virtual Console e nel 2022 reso disponibile nella libreria del Nintendo Switch Online. Un'ottima occasione, per chi se lo fosse perso all'epoca, di provare questo gioiello basato sul gameplay della serie *Dragon Quest*, ma ambientato ai giorni nostri con uno stile ironico e divertente. Non vorrete farvi sfuggire la possibilità di salvare il mondo armati di mazze da baseball, fionde e padelle, vero?

Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest

SVILUPPATORE: RARE
ANNO: 1995 **GENERE:** PLATFORM

21 Può essere difficile decidere quale gioco della serie sia il migliore, ma è fuori di dubbio che questo sequel sia superiore ai remake dell'originale usciti negli anni 2000. Come Donkey Kong sia stato rapito è una storia che non abbiamo tempo di raccontare e ci sembra chiaro che Diddy e Dixie se la cavano abbastanza bene anche senza di lui. Fu più o meno a questo punto della sua carriera che Rare sviluppò il suo amore per i collezionabili, quindi tutti coloro che si sono divertiti a cercare tutti gli oggetti in giochi come *Banjo-Kazooie* e *Star Fox Adventures* ora sanno dove tutto è iniziato.

Super Mario All-Stars

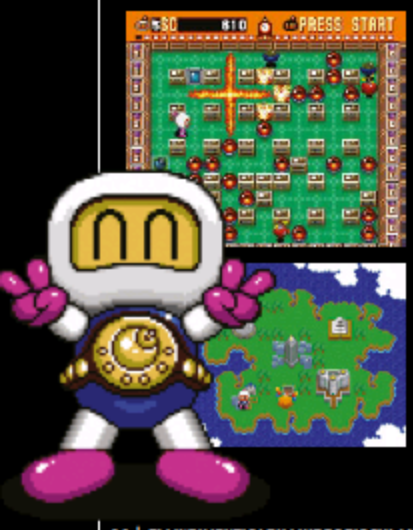
SVILUPPATORE: NINTENDO EAD
ANNO: 1993 **GENERE:** PLATFORM

18 Certo, si tratta di una semplice raccolta di giochi di Mario venduta in bundle con la console, ma una compilation di capolavori come questa non può essere esclusa dalla nostra classifica. Presentando versioni migliorate dei tre titoli NES, così come la variante super-difficile *The Lost Levels* (uscito originalmente come *Super Mario Bros 2* in Giappone, titolo che in Occidente invece presentava una versione modificata di *Doki Doki Panic*) può tranquillamente essere definito come il paradiso dei platform. Ognuno dei titoli presenti sarebbe degno di un posto in questa lista, quindi la combinazione di tutti e quattro è praticamente una certezza. Si poteva comprare un Super Nintendo e giocare per mesi solo con questo titolo in bundle, cosa che non si può dire di nessuna console da allora.

Super Tennis

SVILUPPATORE: TOKYO SHOSEKI
ANNO: 1991 **GENERE:** SPORT

17 I titoli più vecchi vivranno sempre nel cuore dei fan perché sono quelli che si giocano di più, soprattutto se lo si può fare con gli amici. Questo titolo del 1991 si è guadagnato un posto in questa classifica perché facciamo fatica a ricordare un altro gioco sportivo multiplayer in cui ci siamo divertiti così tanto. Rendere il tennis veloce e godibile è stato un colpo da maestro e lo stesso modello arcade sarà poi usato in *Smash Court Tennis* e, più tardi, in *Virtua Tennis*. Apprezziamo tutti le simulazioni realistiche, ma quando si tratta di puro divertimento, questo è uno dei primi giochi che ci viene in mente. Meglio di saltellare in giro per il salotto con un telecomando in mano, questo è sicuro.



Super Bomberman

SVILUPPATORE: HUDSON SOFT
ANNO: 1993 **GENERE:** AZIONE

16 I numerosi seguiti usciti su Super Nintendo possono essere considerati superiori all'originale in quanto aggiungevano elementi di gameplay che arricchivano e alzavano il livello di sfida, ma noi abbiamo deciso di inserire l'originale per omaggiare l'intera serie. Per risolvere il problema che la console Nintendo aveva due solo porte per controller, Konami produsse anche un adorabile multitap per permettere sfide su una scala mai vista prima su console. Del resto il punto di forza della serie *Bomberman* è proprio nelle sfide che coinvolgono tanti giocatori. Ogni round può tranquillamente essere considerato tra i due minuti più frenetici e adrenalinici della storia dei videogiochi.

Donkey Kong Country

SVILUPPATORE: RARE
ANNO: 1994 **GENERE:** PLATFORM

15 Povera vecchia Retro Studios. Per quanto abbia fatto del suo meglio per ricreare la magia degli originali, il risultato finale non è stato all'altezza delle aspettative. La musica, il design e il livello di difficoltà ben calibrato erano tutti perfetti. Uno splendido lavoro di Rare.

Chrono Trigger

SVILUPPATORE: SQUARE
ANNO: 1995 **GENERE:** GDR

14 Impossibile escludere dalla nostra classifica questo classico GDR incentrato sui viaggi nel tempo. Sosteniamo da sempre ogni gioco che abbia tra i protagonisti un nobile guerriero rana, quindi coglieremo qualsiasi scusa per celebrare questo meraviglioso prodotto dell'archivio di Square.

Star Fox

SVILUPPATORE: NINTENDO EAD/ARGONAUT SOFTWARE
ANNO: 1993 **GENERE:** SPARATUTTO

13 L'inizio di una delle serie Nintendo di maggior successo, meritevole del posto in classifica per i suoi pionieristici effetti visivi 3D e l'innovativa possibilità di gestire la velocità tramite turbo e aerofreni.

Final Fantasy VI

SVILUPPATORE: SQUARE
ANNO: 1994 **GENERE:** GDR

12 Forse è impossibile scegliere solo uno tra i *Final Fantasy* a 16-bit di Square, ma questo ci è rimasto nel cuore. Gli echi di *FFVI* si sentono in ogni capitolo successivo delle serie e la colonna sonora di Uematsu è sufficiente a garantirgli un posto in questa classifica.

F-Zero

SVILUPPATORE: NINTENDO EAD
ANNO: 1990 **GENERE:** CORSE

11 Un'ambientazione futuristica e incredibili effetti visivi 3D hanno reso questa un'esperienza indimenticabile, anche se è triste pensare che non abbiamo visto un nuovo capitolo della serie dallo straordinario GX su GameCube.

esclusiva edicola

Super Castlevania IV

SVILUPPATORE: KONAMI
ANNO: 1991 **GENERE:** PLATFORM

10 Chiedete alla maggior parte dei fan qual è il loro *Castlevania* preferito e vi sentirete rispondere spesso *Symphony Of The Night*. Mentre il gioco per PlayStation è una spettacolare interpretazione del GDR d'azione che abbraccia diversi generi, c'è una purezza arcade in *Super Castlevania IV* che ce lo fa preferire. La musica, i boss, la incredibile varietà rendono questo un capitolo leggendario e la riverenza nei suoi confronti è tutt'altro che immeritata. Potreste dover cercare parecchio prima di trovare qualcuno che sia arrivato oltre al secondo livello in questo platform dalle sfumature gotiche. Se per molti giocatori moderni sono stati i giochi *'Souls'* a creare il genere hardcore, in realtà *Castlevania* è arrivato prima.

Secret of Mana

SVILUPPATORE: SQUARE
ANNO: 1993 **GENERE:** GDR/AZIONE

9 Il co-op a tre giocatori era un punto di forza unico ma, anche senza quello, *Secret of Mana* sarebbe comunque degno di questa posizione. Un GDR d'azione in grado di prendere ottimi voti in tutte le caratteristiche, da un sistema di livellamento unico a un ottimo cast di personaggi che potevano essere personalizzati a proprio piacimento. Nonostante diversi seguiti, questo rimane il miglior gioco della serie. Il sequel per PlayStation ha i suoi fan, ma il loro numero è più esiguo rispetto a quelli che sostengono l'originale.

Pilotwings

SVILUPPATORE: NINTENDO EAD
ANNO: 1990 **GENERE:** SIMULAZIONE

8 Nato come una vera e propria demo tecnica della nuova console, avrebbe dovuto essere in origine uno sparatutto in 3D. In pochi avrebbero immaginato che sarebbe stato un simulatore di volo a mostrare di cosa era veramente capace il Super Nintendo. Il gioco tridimensionale non sarebbe diventato la norma ancora per qualche anno, ma non possiamo dimenticare chi ha piantato quel seme e pochi lo hanno fatto meglio. Gli aggiornamenti per N64 e 3DS, per quanto divertenti possano essere, non sono mai riusciti a ricreare la magia dell'originale.

Contra III: The Alien Wars

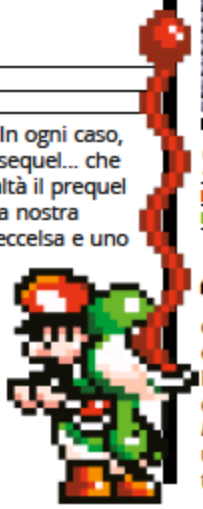
SVILUPPATORE: KONAMI
ANNO: 1992 **GENERE:** SPARATUTTO

7 Chiunque si vanti della sua abilità hardcore perché ha finito *Dark Souls* o *Super Meat Boy* farebbe bene a tornare indietro nel tempo e provare questo mostro. I nemici arrivano da ogni parte e tutti sono in grado di uccidere con un colpo solo. *Contra III* esiste per prendere a calci il sedere di chiunque provi a giocarci.
Come probabilmente ben sapete. Altrimenti, dategli una chance oggi... ma non aspettatevi nemmeno vagamente di portarlo a termine.

Super Mario World 2: Yoshi's Island

SVILUPPATORE: NINTENDO EAD
ANNO: 1995 **GENERE:** PLATFORM

6 Era migliore questo o l'originale? In ogni caso, una decisione va presa e questo sequel... che però era un prequel... anzi, in realtà il prequel dell'intera saga, non può mancare nella nostra classifica. Non solo ha una giocabilità eccelsa e uno stile grafico originale, ma ci regala anche una versione unica dell'origine di due dei personaggi più importanti del mondo del divertimento elettronico. Ci sono pochi altri platform 2D in grado di competere con il livello qualitativo di questo capolavoro.



Super Metroid

SVILUPPATORE: NINTENDO R&D1/INTELLIGENT SYSTEMS
ANNO: 1994 **GENERE:** AZIONE/AVVENTURA

5 Non ci sono molti giochi in grado di mettere in evidenza i propri pregi come è in grado di fare *Super Metroid*... il tutto senza neanche sforzarsi troppo per far entrare il giocatore all'interno del suo mondo. Anzi, è proprio questo uno dei suoi punti di forza: il mistero! È ciò che vi tiene incollati al pad. Stabilendo il modello per un intero sottogenere, questo titolo può essere felicemente definito uno dei più influenti mai realizzati.

Super Mario Kart

SVILUPPATORE: NINTENDO EAD
ANNO: 1992 **GENERE:** CORSE

4 In pochi negherebbero l'evidenza di trovarsi di fronte a uno dei migliori titoli multiplayer mai realizzati in quegli anni... e il fatto che all'epoca non esistesse ancora il maledetto Guscio Blu lo rende uno dei capitoli più 'equilibrati' di sempre. Sono in molti a sostenere che alcuni episodi più recenti come *Double Dash, MK7* e persino la versione per Wii, siano in grado di offrire un'esperienza più coinvolgente, ma c'è qualcosa nella purezza di questo titolo che ce lo fa preferire a qualsiasi altra incarnazione.

Street Fighter II Turbo

SVILUPPATORE: CAPCOM
ANNO: 1992 **GENERE:** PICCHIADURO

3 Se avevate un Super Nintendo e un secondo controller, siamo sicuri che non perdevate occasione per mostrare ai vostri amici cosa fosse un Hadoken o uno Shoryuken. *Street Fighter* era il gioco competitivo del momento e Capcom fece un lavoro incredibile nel replicare l'esperienza arcade a casa; ci sono poche conversioni da sala giochi migliori di questa ed era questo tipo di porting che rendeva i vostri amici con un Mega Drive incredibilmente gelosi.

The Legend Of Zelda: A Link To The Past

SVILUPPATORE: NINTENDO EAD
ANNO: 1991 **GENERE:** GDR/AZIONE

2 Le discussioni infurieranno fino alla fine dei tempi su quale sia la migliore avventura di Link, ma sono questo capitolo e *Ocarina of Time* a contendersi il primo posto. Mentre il debutto in 3D era indiscutibilmente un capolavoro, probabilmente non sarebbe esistito se non fosse stato per questo bellissimo e sorprendente GDR. Forse tendeva a offrire un'esperienza più 'guidata' rispetto all'originale NES ma riusciva comunque a far sentire come se ci si fosse davvero persi in uno strano mondo fantastico. La rivelazione del Mondo Oscuro si colloca ancora oggi tra le migliori sorprese videoludiche di tutti i tempi.

Super Mario World

SVILUPPATORE: NINTENDO EAD **ANNO:** 1990 **GENERE:** PLATFORM

1 La mascotte di Nintendo era destinata a essere una chiara favorita per conquistare il primo posto in questa lista e il baffuto idraulico arriva a cavallo di Yoshi sul gradino più altro del podio. Essendo venduto in bundle con la console, *Super Mario World* è stata la prima esperienza di gioco a 16-bit per molte persone. E che modo di iniziare: come ricevere in regalo una Ferrari il giorno dopo aver preso la patente. Questo titolo è visto da molti come quello che si sia avvicinato di più alla perfezione nel genere platform e, a dire il vero, non siamo in grado di negarlo. Ancora oggi giochiamo a *Super Mario World* regolarmente e stiamo ancora scoprendo nuovi trucchi e segreti nascosti nei tanti, tanti livelli. C'è così tanto da dire in celebrazione di *Super Mario World* che è difficile scegliere da dove iniziare... ma inizieremo come è logico, con la prima cosa che si vede quando si avvia il gioco. La struttura della mappa non è del tutto nuova, vista la somiglianza con quella di *Super Mario Bros 3*, ma quello che cambia sono le proporzioni che regalano da subito la sensazione di trovarsi di fronte un viaggio epico in cui il percorso e la destinazione non sempre sono chiari. Scovate un'uscita nascosta in un livello e vi ritrovate in aree molto più difficili di quelle a cui vi eravate appena abituati. Ci sono poi i numerosi potenziamenti in grado di cambiare il modo in cui affrontate e attraversate ogni livello. Un mantello vi permetterà di salire fino alle piattaforme nuvolose nascoste se riuscite a prendere la velocità per sollevarvi, mentre un fiore di fuoco vi permette di farvi strada tra i molti ostacoli. Ci sono anche alcuni oggetti situazionali (come quello che trasforma Mario in un palloncino) da usare e abusare, anche se sicuramente sarà il fidato fungo quello usato più spesso. Se ne può anche tenere uno di riserva che servirà in un livello complicato. Se mai esiste una cosa come 'il gioco perfetto', sicuramente *Super Mario World* è uno di quei titoli che potrebbe ambire a quel riconoscimento.

Cosa lo rende davvero Super

1 Uscite nascoste

Se hai il potenziamento giusto e uno spirito esplorativo, ci sono molti modi segreti per finire i livelli in anticipo. Facendo così, puoi aprire anche scorciatoie che ti permettono di raggiungere livelli non presenti sulla mappa.

2 Potenzasauro

Le uova di Yoshi sono nascoste in molti dei blocchi sparsi intorno a *Mario World*, e liberare la bestia è sempre una gioia. Non solo ti offre un nuovo attacco, ma ti permette anche di raggiungere aree altrimenti inaccessibili.

3 Polvere di Stelle

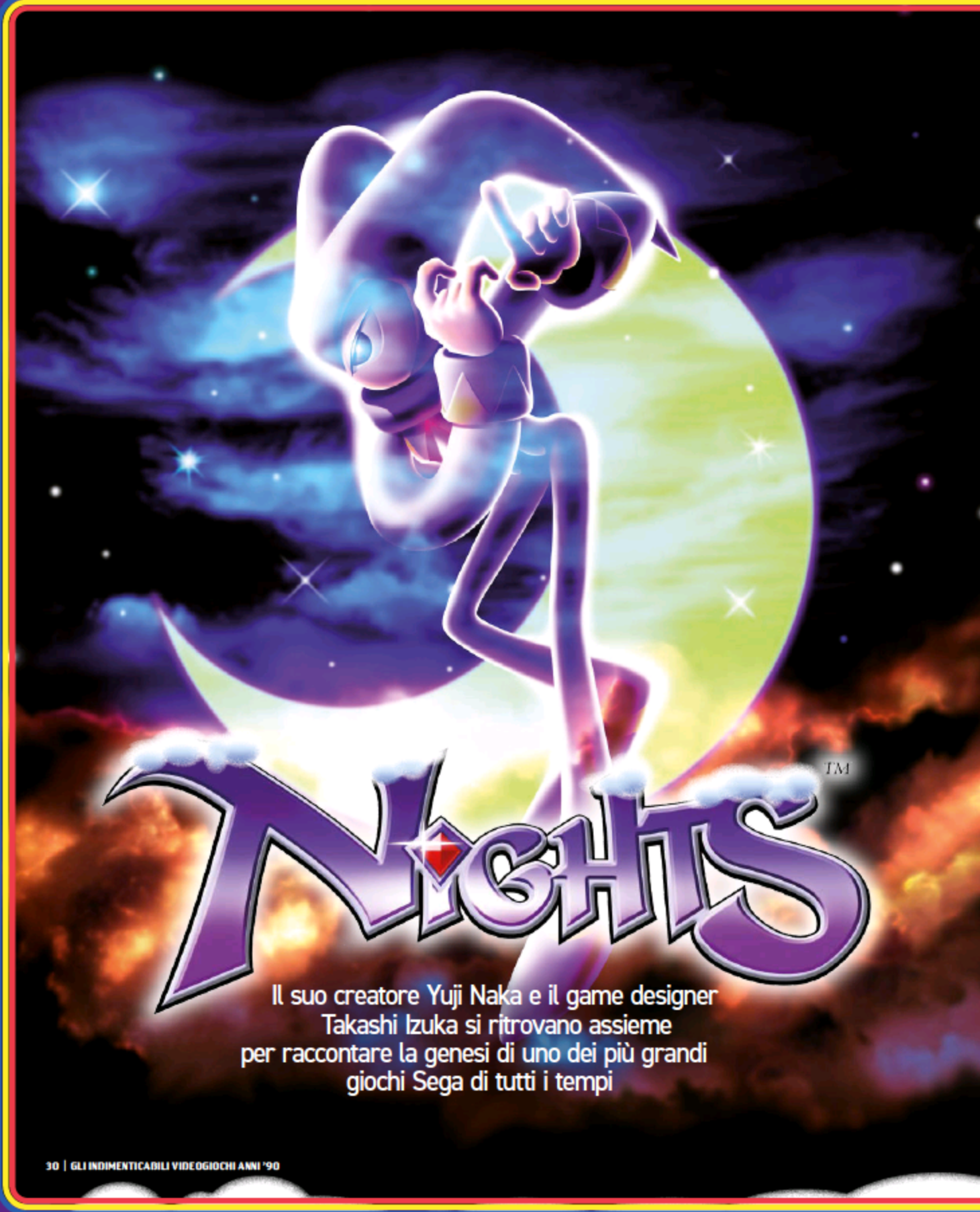
Volando sopra il mondo c'è Via Stella, una serie di livelli durissimi con uscite segrete in ognuno. Se sai dove trovarle tutte, puoi finire l'intero gioco in meno di dieci minuti.

4 Design Perfetto

La varietà conta molto, ma è l'assenza di punti deboli a sorprendere di più. Che si tratti di nuotare, volare, cavalcare o arrampicarsi, *Super Mario World* ha sempre una nuova meccanica da proporvi.

5 Rigiocabilità Infinita

Così tante uscite, così tanti percorsi, così tanti piccoli segreti da scoprire... ancora oggi troviamo nuovi potenziamenti e aree nascoste prima sconosciute. Praticamente il platform più vicino alla perfezione che ci possa essere.



Il suo creatore Yuji Naka e il game designer Takashi Izuka si ritrovano assieme per raccontare la genesi di uno dei più grandi giochi Sega di tutti i tempi

» Una volta completato un round, sarete giudicati in base al vostro punteggio. Sì, facciamo schifo.

» *NiGHTS* è un gioco dall'aspetto così affascinante che, quando lo giochiamo, ci vengono le vertigini.

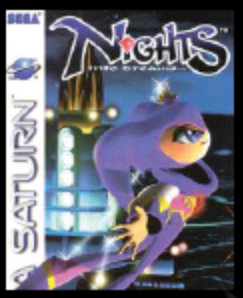
Esclusiva cartacea

Per la maggior parte delle persone i sogni sono qualcosa di cui ci si scorda pochi attimi dopo essersi svegliati. Per quei pochi che invece hanno la capacità di ricordarli, spesso si tratta di imbarazzanti ritorni a scuola, immagini frammentate del lavoro o la perdita dei denti. Ma per chi possedeva un Sega Saturn, nella seconda metà degli anni '90, i sogni erano invece popolati da folletti danzanti e sveglie giganti!
Il 1996 è stato un anno importantissimo per il mondo dei videogiochi, in quanto portatore di numerose innovazioni: la Nintendo ha portato i suoi platform 2D in un'altra dimensione con *Mario 64* e il mondo del divertimento elettronico trovò una nuova icona in Lara Croft.
In questo periodo pieno di fermento creativo, il Sega Saturn era sopravvissuto allo strapotere della PlayStation, grazie a delle ottime conversioni di titoli arcade e qualche titolo originale in esclusiva di grande richiamo, come *Panzer Dragoon* e il meraviglioso classico 2D *Guardian Heroes* di Treasure. Ma mancava ancora qualcosa di spettacolare, qualcosa di unico... qualcosa di blu. Così Yuji Naka, co-creatore di *Sonic the Hedgehog*, venne messo a capo di un nuovo team di sviluppo composto da sei persone: tre programmatori (tra cui lo stesso Naka), due grafici e un game designer principale (Takashi Izuka).
Sonic The Hedgehog è probabilmente il titolo più importante della storia di Sega, non solo perché fu fondamentale per il successo della console Mega Drive, ma anche perché spinse l'intero genere dei platform a trovare nuove idee per reinventarsi.
L'innovazione più grande portata dal riccio blu era, senza dubbio, la sensazione di velocità! Per la prima volta non si trattava di saltellare lentamente per le schermate, ma si chiedeva al giocatore di sfrecciare per il livello il più rapidamente possibile, affrontando giri della morte, rampe e molle a un ritmo frenetico. Questa sensazione e questo gameplay non erano mai stati visti prima, nemmeno nei giochi di corse.
Sorprendentemente, Sonic non venne scelto come mascotte della nuova console e Naka decise di sostituirlo in quello che, per certi versi, era un gioco che voleva portare avanti il concetto di rivoluzione dei generi platform e racing. Nacque così *NiGHTS* un titolo completamente diverso da Sonic, ma allo stesso tempo simile in alcuni aspetti.
In entrambi ci sono protagonisti dai grandi occhi e dalla ▶

» Sconfiggere i numerosi e variegati boss richiede spesso un po' di creatività e molta abilità.

INFO

» **PRODOTTO:** SEGA
» **SVILUPPATORE:** SONIC TEAM
» **USCITA:** 1996
» **GENERE:** PLATFORM/RACER



I CAMEI DI *NIGHTS*

» Sembra folle, ma c'è qualcosa di liberatorio nello stendere le braccia e far finta di volare attraverso anelli giganti.

Sebbene ci siano voluti ben dieci anni prima che Sega realizzasse un nuovo gioco di *NiGHTS*, l'adorabile giullare non è mai stato assente dai nostri schermi televisivi. Il simpatico folletto è apparso in molti altri giochi così da restare sempre sempre presente nella nostra mente. Oltre a essere una delle uova schiudibili (insieme a Sonic) in *Billy Hatcher And The Giant Egg* per GameCube, l'eroe vestito di viola è apparso anche sui flipper di *Sonic Pinball Party* e *Sonic Adventure*, e c'era anche una breve versione di *NiGHTS* per Game Boy Advance, che poteva essere scaricata da *Phantasy Star Online* e dal già citato *Billy Hatcher And The Giant Egg*. Il nostro cameo preferito, tuttavia, è il superbo minigioco di volo che si trova nel titolo *EyeToy Sega SuperStars*. Stando davanti allo schermo del televisore con le braccia tese, è possibile controllare *NiGHTS* mentre vola. Ok, l'aspetto è un po' buffo, ma quando si ama *NiGHTS* come noi si fa di tutto, anche a costo di essere umiliati quando i vostri amici entrano in casa.

CHIARO COME IL GIORNO E LA NOTTE?

Quando si lavora con scadenze strette e si devono realizzare un milione di cose contemporaneamente, è inevitabile che piccole discrepanze si insinuino nel prodotto finale. Questo è esattamente ciò che è successo quando Sega ha finalmente rilasciato il suo nuovo entusiasmante gioco. "Non sono sicuro di cosa penserete di questo", esordisce Takashi in modo piuttosto imbarazzato, "ma avete mai notato che *NiGHTS* ha i polsini di colore diverso nel filmato e nel gioco vero e proprio? I colori giallo e viola sono infatti invertiti. L'abbiamo scoperto solo quando abbiamo pubblicato il gioco in Giappone. Il nostro piano originale prevedeva che avesse il colore del gioco (triangolo giallo). Tuttavia, l'immagine di *NiGHTS* nel FMV è diventata molto più popolare di quella del gioco vero e proprio, quindi abbiamo deciso di mantenere il triangolo viola per il sequel *Journey Of Dreams*".

DALLO STESSO SVILUPPATORE

BURNING RANGERS
SISTEMA: SEGA SATURN
ANNO: 1998

RISTAR (IN FOTO)
SISTEMA: GAME GEAR, MEGA DRIVE, NINTENDO WII
ANNO: 1995

SONIC THE HEDGEHOG
SISTEMA: MEGA DRIVE, GAME GEAR, MASTER SYSTEM
ANNO: 1991

silhouette aerodinamica, oltre che un gameplay adrenalinico che richiede di sfrecciare attraverso bellissimi livelli ricchi di dettagli... di cui fatichiamo a renderci conto per la velocità dell'azione.
"Includendo il lavoro di preproduzione, ci sono voluti circa due anni per finalizzare *NiGHTS*", spiega Izuka. "Abbiamo avuto molti rallentamenti durante lo sviluppo e abbiamo ridisegnato il livello Spring Valley decine di volte. Riuscire a definire alcune meccaniche di gioco è stata una vera sofferenza, perché spesso si è trattato di procedere alla cieca, in quanto non esisteva un gioco simile da utilizzare come riferimento". Purtroppo, mentre Lara e Mario vennero travolti da un'ondata di successo, *NiGHTS* fu invece apprezzato da quei pochi buongustai in grado di capire quanto quel prodotto fosse sublime.

» La Mystic Forest in tutto il suo oscuro e misterioso splendore.

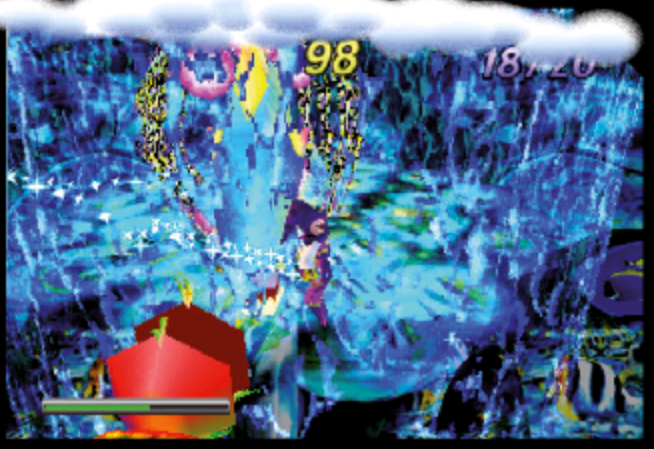
"SPESSO SI È TRATTATO DI PROCEDERE ALLA CIECA, IN QUANTO NON ESISTEVA UN GIOCO SIMILE DA UTILIZZARE COME RIFERIMENTO"

IZUKA DESCRIVE I PROBLEMI INIZIALI CHE IL TEAM HA DOVUTO AFFRONTARE DURANTE LO SVILUPPO

L'arrivo di Sony sul mercato aveva sconvolto ogni equilibrio, in quanto aveva aperto il mondo dei videogiochi a un pubblico ancora più maturo di quello a cui si era rivolta Sega ai tempi del Mega Drive. In quegli anni un personaggio in calzamaglia, che volteggiava sullo schermo con la grazia di una ballerina, non aveva nessuna possibilità di attirare l'attenzione e passare ore a camminare per gli inquietanti corridoi di *Resident Evil* o esplorare tombe in compagnia di Lara Croft.
Coloro che sono stati abbastanza fortunati da prendere in mano un pad del Saturn e passare del tempo con *NiGHTS* ricordano sicuramente delle emozioni che nessun altro gioco aveva trasmesso loro fino a quel momento, perché si trattava di qualcosa di assolutamente originale. "*NiGHTS* è stato ispirato da vari titoli e personaggi. Personalmente, credo che sia nato dal mio spettacolo preferito, *Mystere* del Cirque Du Soleil", ci svela Naka. Se si considerano gli ambienti di gioco meravigliosamente sgargianti e le animazioni aggraziate, l'associazione diventa piuttosto ovvia. Il senso di agilità il librarsi in aria attraverso livelli ipnotici, i passaggi attraverso gli anelli e le esplosioni colorate trasmettono effettivamente la sensazione di assistere a uno spettacolo come quello che aveva fomentato la creatività di Naka.
"Il concetto iniziale era che se fai del tuo meglio i tuoi sogni si avvereranno", rivela Izuka. "Abbiamo discusso a lungo su come trasporlo nel nuovo progetto e arrivammo all'idea di affiancare un protagonista in grado di volare a due personaggi, Elliot e Claris, che si muovevano solo a piedi". Naka aggiunge: "Poiché *NiGHTS* è stato creato per toccare la sensibilità di più persone possibili, abbiamo fatto molte ricerche sui colori e sull'interpretazione dei sogni. Nella mia carriera ho sviluppato molti titoli, ma questo è stato il primo e l'ultimo che mi ha fatto davvero commuovere in alcune sue sequenze".
Un elemento fondamentale dell'esperienza era trasmettere un senso di libertà, come aveva fatto la Nintendo in *Mario 64*, ma purtroppo il pad del Saturn era stato pensato più per i picchiaduro e i platform tradizionali: non si prestava particolarmente bene all'aggraziato gameplay di *NiGHTS*. Il team dovette qui mettersi a progettare anche un controller personalizzato con una leva analogica, in grado di consentire una precisione di movimento senza pari.
"Il pad analogico era un elemento indispensabile per far provare ai giocatori la sensazione di volare. Ricordo che la prima persona che ha provato una demo di *NiGHTS* usando quel nuovo

» In alcune sezioni di Frozen Bell, *NiGHTS* si trasforma temporaneamente in uno slittino.

» In *NiGHTS* non si vola solo di lato, come dimostra questa inquadratura dall'alto. Di solito si usa questa modalità per navigare in piccoli labirinti.



» È piuttosto complicato combattere questo boss, perchè bisogna lanciarsi contro di lui al momento giusto.

particolare sistema di controllo è stato Steven Spielberg, durante una visita presso gli uffici Sega", ci svela Naka.
Il senso di fluidità aggiunto dalla leva analogica avvicinava ancora di più il giocatore al mondo presentato sullo schermo, coinvolgendolo in modi mai visti prima e facendogli provare sensazioni meravigliose. Ma perfezionare questo elemento fu qualcosa che richiese molto tempo e lavoro.
"Riuscire a trasmettere la sensazione di volare è stato molto impegnativo; ha richiesto molti tentativi ed errori", dice. "Quello che volevamo raggiungere era una totale sincronia tra personaggio e utente; per questo motivo abbiamo testato moltissimi modelli diversi e ridotto le opzioni fino a raggiungere quella che, a nostro parere, era la migliore".

Forse l'aspetto più singolare di *NiGHTS* è il modo in cui il gioco passa ripetutamente dalle due alle tre dimensioni. Claris ed Elliott, nel loro stato normale, sono liberi di vagare in un rigoglioso mondo 3D, sfuggendo a una gigantesca sveglia che li perseguita, e interagendo con i Nightopiani dall'aspetto angelico.
"All'inizio pensavamo che sviluppare in 3D sarebbe stato molto difficile", ammette Naka.

"ALL'INIZIO PENSAVAMO CHE SVILUPPARE IN 3D SAREBBE STATO MOLTO DIFFICILE"

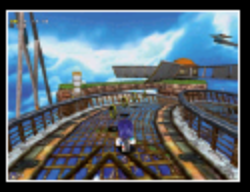
NAKA SU UNA DELLE DECISIONI DIFFICILI CHE HANNO DOVUTO AFFRONTARE

"Tuttavia, a metà percorso abbiamo iniziato a ritenere che fosse possibile e siamo partiti con gli esperimenti. Il risultato è stato grandioso ed è quello che ha finito per essere la sezione a piedi di Claris ed Elliot".
Poi continua: "Una volta soddisfatti di come risultava il mondo poligonale di *NiGHTS*, abbiamo voluto provare a popolarlo con qualcosa di più che di semplici personaggi non giocanti. Creammo così il sistema noto come A-Life, che gestisce il comportamento dei Nightopiani e che gli permette di reagire in modo dinamico all'ambiente e alle situazioni".
I Nightopiani erano degli angioletti con la testa a pera, che vivevano nel mondo di Nightopia. Si comportavano individualmente in base alle loro esperienze nel gioco. Potevano generare prole unendosi ai sinistri nemici Nightmaren e potevano anche morire. Il gioco poteva anche contare su un avveniristico "motore musicale", che aveva il compito di modificare dinamicamente l'intonazione, il tempo e la melodia in base al modo in cui il giocatore manovrava i personaggi e le azioni che compieva.
Nonostante l'eccezionale livello tecnico che il team riuscì a premere fuori dal Saturn, l'aspetto più sorprendente di *NiGHTS* è il modo in cui colpisce i giocatori a livello emotivo. Senza una sola parola pronunciata durante l'intero gioco, la narrazione si sviluppa efficacemente a livello visivo, sposandosi alla perfezione con una delle più grandiose colonne sonore che abbiano mai caratterizzato un videogioco.
"Il gruppo addetto alla parte musicale è stato coinvolto nel progetto solo più avanti nella ▶

» Guardate com'è bello questo gioco, anche dopo 25 anni dalla sua uscita.

NiGHTS ADVENTURE

Capita spesso che alcuni titoli vengano cancellati, spesso anche in fase avanzata di sviluppo, quando la piattaforma ospitante originale viene considerata un prodotto non redditizio. Mentre la sfortunata parabola di *Sonic X-treme* è stata raccontata più volte, non molti sanno che c'era anche un altro titolo del riccio blu in fase di lavorazione per il Saturn che utilizzava il motore di *NiGHTS*. Si tratta di *Sonic Adventure*. "Sì, stavamo sviluppando il nostro gioco Sonic in 3D", conferma Izuka. "Tuttavia, a causa di problemi tecnici e della tempistica dell'imminente progetto per Dreamcast, abbiamo dovuto interrompere il progetto e usare il nostro lavoro per l'interfaccia 3D della compilation *Sonic Jam*. Abbiamo quindi spostato lo sviluppo di *Sonic Adventure* sul Dreamcast". Questo potrebbe rivelare il motivo per cui Yuji Naka avrebbe deciso di abbandonare il progetto dopo aver scoperto che il Sega Technical Institute stava utilizzando il motore di *NiGHTS* per il già citato *Sonic X-treme*.



IL MIGLIORE DISCO DEMO DI SEMPRE?

Assieme al primo disco di *Panzer Dragoon Saga*, *Christmas NiGHTS* è probabilmente il più grande regalo che sia mai stato allegato a una rivista. Utilizzando l'orologio di input del Saturn, i dettagli del gioco cambieranno a seconda del momento in cui lo si gioca. Normalmente conosciuto come *NiGHTS: Limited Edition*, la schermata del titolo mostra "Winter NiGHTS" nei mesi di novembre e gennaio e tutto è ricoperto da uno strato di neve abbondante. A dicembre si attiva la modalità "Christmas NiGHTS" e si sblocca una serie di fantastiche funzioni. I Nightopiani si vestono da elfi natalizi, appaiono alberi di Natale, mentre una versione strumentale di *Jingle Bells* suona in sottofondo. C'è poi la notifica del Capodanno e la possibilità di giocare nei panni di un Reala il giorno del pesce d'aprile. Forse il miglior extra di tutti è *Sonic The Hedgehog: Into Dreams*, in cui è possibile vestire i panni della simpatica mascotte e correre a piedi per Spring Valley.

lavorazione, ovvero quando finalmente avevamo definito la meccanica base di gameplay. Anche loro faticarono a trovare la strada giusta e composero molte melodie che poi venivano subito scartate", ricorda Naka. "Hanno prodotto e cancellato e provato ancora e ancora. Alla fine sono arrivati alla melodia che è il tema principale del gioco".

NiGHTS è stato l'ultimo titolo a cui Yuji Naka ha contribuito come programmatore principale, in quanto successivamente il suo ruolo sarebbe stato più quello di produttore. In senso videoludico, si tratta di una figura il cui lavoro di promozione del prodotto va a braccetto con quello di fornire un suo contributo creativo.

"Per far conoscere il titolo al maggior numero di persone possibile, ho creato risorse promozionali come video e opuscoli", dice Naka. "Tuttavia, è stato grazie alla creazione di *Christmas NiGHTS* che ho potuto sperimentare nuove meccaniche per attirare l'attenzione dei fan".

L'idea alla base di *Christmas NiGHTS* è venuta durante un viaggio in America. Naka ha spiegato di essere un grande fan di *Lemmings*, un gioco che ha scoperto per la prima volta mentre lavorava a *Sonic 2*. Dopo aver visto in un negozio una delle annuali espansioni di quel gioco, che la DMA Design pubblicava a ridosso delle festività (chiamate *Xmas Lemmings*), si è sentito ispirato a usare l'idea per incorporare qualcosa di simile nel suo lavoro. Per Yuji, *NiGHTS* si prestava perfettamente.

"Il piano era di creare una demo da distribuire in bundle con il Saturn. C'era una campagna natalizia di Sega per proporre qualcosa di speciale e a noi è venuta l'idea di *Christmas NiGHTS*. Ci è piaciuto molto sviluppare i contenuti aggiuntivi e aggiungere le nuove storie. È stato fantastico vedere il prodotto finito diventare qualcosa di più di una semplice demo. Abbiamo lanciato l'originale *NiGHTS* a luglio e abbiamo rilasciato *Christmas NiGHTS* a Natale", ricorda Izuka. Sfruttando l'orologio interno che Sega aveva inserito nel sistema operativo del Saturn, il team ha potuto creare dei contenuti unici che si verificavano solo in particolari orari e date, come i festival "Happy New Year" e "Summer NiGHTS".

Nel 2007 è stato finalmente pubblicato un secondo capitolo della serie intitolato *NiGHTS: Journey of Dreams*, questa volta per il Wii. Il passaggio sulla popolare console Nintendo aveva perfettamente senso grazie all'ampia base di installato e permetteva alla serie di raggiungere un pubblico nuovo. Risulta però difficile non domandarsi perché c'è voluto tanto tempo per poter finalmente avere un sequel di un prodotto così rivoluzionario.

"Erano più di 11 anni che desideravamo produrre un sequel", dice Izuka. "In effetti, in un'intervista di molto tempo fa avevo promesso di realizzare un nuovo episodio. Tuttavia, la mia missione principale era quella di sviluppare la serie di Sonic e NiGHTS non era un personaggio molto conosciuto, quindi c'è voluto molto prima che ci fossero le condizioni giuste per realizzarlo". *NiGHTS: Journey Of Dreams* gioca relativamente sul sicuro e condivide molte somiglianze con l'originale per Saturn, ma questo non significa che non siano stati aggiunti nuovi elementi. "Dall'esperienza del gioco originale e valutando la reazione del pubblico, mi sono reso conto che c'erano una o due caratteristiche che non erano di facile utilizzo e che forse

» No, non abbiamo ottenuto una valutazione "A". Quando abbiamo scattato lo screenshot tutto stava ancora girando.

» *NiGHTS* si riposa un attimo, prima di andare a raccogliere altre sfere blu.

» Brrrr... Sembra freddo, vero? I mondi di *NiGHTS* hanno forte potere evocativo.

» Non lasciatevi ingannare dal nuovo look, la magia originale di *NiGHTS* è ancora presente in abbondanza.

finivano per confondere alcune persone", ammette Izuka. "Come forse saprete, i personaggi Claris ed Elliot sono essenziali nel gioco, ma nell'originale questi svolgevano semplicemente un ruolo di recupero, quando voi e il vostro *NiGHTS* finivate il tempo. Per rendere il gioco più semplice, pur offrendo una certa profondità, in *Journey Of Dreams* li abbiamo impostati come se avessero delle missioni proprie, in modo che diventassero qualcosa di più di semplici personaggi secondari".

E continua: "Abbiamo mantenuto il gameplay originale, rendendolo però più semplice e intuitivo per i nuovi utenti. Il fascino dei personaggi e il mondo in cui *NiGHTS* vive sono i punti che volevo migliorare nel sequel. Abbiamo discusso a lungo all'interno del team sulla profondità del gioco. Abbiamo proposto nuove idee come My Dream, una nuova funzione che consente di personalizzare il proprio mondo attraverso la connessione Wi-Fi Nintendo".

Chiedere a Izuka e Yuji qual è la cosa di cui sono più orgogliosi sembra una domanda un po' sciocca, ma entrambi polarizzano le loro risposte sulle reazioni del giocatore e non sul gioco.

"Ci sono molte caratteristiche di cui sono particolarmente orgoglioso. Affrontare il tema delle difficoltà che si incontrano crescendo è una, e i controlli unici del gioco sono un'altra. Ma se dovessi sceglierne una sola, direi le emozioni dell'ultimo livello. Le persone sono toccate dai giochi di ruolo e di avventura nello stesso modo in cui lo sono da *NiGHTS*. Siamo molto orgogliosi di poter offrire ed esprimere tutta questa emozione in un gioco d'azione", rivela Izuka.

"ABBIAMO MANTENUTO IL GAMEPLAY ORIGINALE, RENDENDOLO PERÒ PIÙ SEMPLICE E INTUITIVO PER I NUOVI UTENTI" IZUKA RIGUARDO JOURNEY OF DREAMS

È interessante notare che Naka ha il suo punto di vista e ci dice: "Credo che la parte di cui sono più orgoglioso sia il modo in cui siamo riusciti a coinvolgere le persone senza usare il parlato. Nei giochi recenti i personaggi parlano molto e ritengo che questo spesso crei una spaccatura con l'utente e con il gameplay in generale. Molti ci hanno invece scritto dicendo che *NiGHTS* li ha toccati nel profondo e di questo siamo davvero entusiasti". Purtroppo, *Journey Of Dreams* è stato l'ultimo capitolo di *NiGHTS* pubblicato da Sega, ma non è stata la fine. Nel 2008 è stato pubblicato, in esclusiva per PlayStation 2, un porting del gioco originale. Il gioco aggiungeva nuovi bonus, come il supporto per il widescreen e la possibilità di giocare con la grafica originale del Saturn. In seguito è stato portato su Xbox 360 nel 2012. È in gran parte lo stesso gioco dell'originale per PS2, ma migliora la grafica per i televisori moderni e aggiunge le classifiche online. È stata resa disponibile anche una versione per PC. A parte questo, *NiGHTS* è stato relegato ad apparizioni cameo, comparendo in titoli come *EyeToy: Play, Sonic Riders, Sega Superstars Tennis* e *Sonic & All-Stars Racing Transformed*. Anche se è improbabile che presto vengano pubblicati nuovi giochi della serie, siamo comunque grati per quelli che già ci sono.

» *Journey Of Dreams* mantiene la stessa atmosfera surreale dell'originale.

» Una delle immagini originali utilizzate per promuovere *NiGHTS Into Dreams*.

Il leggendario picchiaduro a incontri della Capcom non ha solo ridefinito il genere per sempre, ma ha anche rivoluzionato il mondo dei videogiochi

Esclusiva eurekaddl.it

LA STORIA DI STREET FIGHTER

Il primo *Street Fighter* non è stato certo un titolo epocale. Quando uscì nel 1987 attirò comunque un po' d'attenzione grazie al cabinato de-luxe con pulsanti sensibili alla pressione (un espediente sviluppato in collaborazione con Atari), in pratica più si pestava duro su quei grossi tasti di gomma, più danno si faceva all'avversario... una specie di ibrido tra un videogame e una di quelle macchinette per misurare la forza. Malgrado la popolarità piuttosto modesta, alla Capcom si voleva però continuare a sfruttare il marchio *Street Fighter;* peccato che le figure chiave che avevano realizzato il primo capitolo (Takashi Nishiyama e Hiroshi Matsumoto, rispettivamente direttore e progettista del gioco) avevano lasciato l'azienda per unirsi alla SNK e che il genere picchiaduro uno contro uno non sembrava più godere della stessa popolarità dei tempi di *Yie Ar Kung-Fu, Way Of The Exploding Fist* e *International Karate*. Ecco perché i primi due tentativi di dare seguito a *Street Fighter* si presentarono con una meccanica diversa dall'originale. *Final Fight*, un picchiaduro a scorrimento pensato per competere con titoli del calibro di *Double Dragon*, fu originariamente commercializzato come *Street Fighter '89* prima di essere ribattezzato con il nome che lo ha reso famoso. Un anno dopo, il famigerato *Street Fighter 2010* sbarcò sul NES e si avventurò nel territorio sicuro dei platform sparatutto. ▶

RYU

MOSSE SPECIALI

(WW) Hadoken: ↓↘→ 🔄

(WW) Shoryuken: →↓↘ 🔄

(WW) Tatsumaki Senpukyaku: ↓↙← 🔄

(HF) Kuchu Tatsumaki Senpukyaku: ↓↙← 🔄 (in aria)

(SU) Shakunetsu Hadoken: ←↙↓↘→ 🔄

SUPER MOSSA

(ST) Shinku Hadoken: ↓↘→↓↘→ 🔄

ART ATTACK

Mick McGinty ci parla di come ha realizzato dei disegni di copertina di alcune versioni per console di *Street Fighter II*

Quanto materiale di riferimento ti è stato fornito per un'illustrazione come questa?
Quasi niente. Denny Moore mi aveva inviato un paio di scatti Polaroid forniti dai produttori. Avevo visto i personaggi solo in formato digitale. Mi ero fatto un'idea del contesto: "Abbiamo per le mani un progetto chiamato *Street Fighter*, è molto popolare in Giappone, e vogliamo un'immagine dall'aspetto molto americano per promuoverlo e realizzare la copertina del gioco". A quel punto, mi era venuta in mente una scena in un vicolo dall'illuminazione scenografica, con i bidoni della spazzatura rovesciati e un muro di mattoni sullo sfondo. Mi diedero la possibilità di scegliere i personaggi, e quello più eccitante e interessante per me era Blanka: la sua mossa Rolling Attack avrebbe reso meglio se fosse arrivata da sinistra.
Turbo è uno dei miei preferiti, non so spiegare il motivo. Probabilmente, perché era semplice. Ricordo che avevo fatto i primi due schizzi, Denny Moore li aveva portati a Capcom e loro avevano detto: "Vogliamo questo attacco con pugni". Quello che volevano ottenere era una manciata di "mani fantasma", mentre quello che avevo io era un grosso pugno diretto contro Sagat. In ogni caso, mi piace perché è semplice e mostra chiaramente i personaggi. Ho sfogliato le riviste di body building e ho provato a dare a E. Honda l'aspetto di un colosso muscoloso, ben oltre la semplice sovrapposizione di vari strati di grasso, specialmente in corrispondenza delle spalle. Mi avevano detto: "Sbizzarrisciti, fai in modo che questi tizi sembrino davvero dei duri: sono i migliori combattenti del mondo e si scontrano a vicenda".

Questo gioco ha un aspetto molto diverso dagli altri, dato che ci sono solo le sagome dei personaggi...
Be', tutto è iniziato solo con la sezione superiore, ossia la scritta *Super Street Fighter II*. Allora, Denny mi aveva detto: "Okay, vorrebbero che reillustrassi questo *Street Fighter II* con una mano di vernice fresca" - e qui ho letteralmente seguito alla lettera quello che mi è stato detto - "e poi vorrebbero che la parola 'super' fuoriuscisse da un muro di mattoni". E quella era in realtà la copertina di un altro formato, solo la parte superiore; poi, è arrivata la parte inferiore, più enigmatica. A tal proposito, mi avevano detto: "Vogliamo che tu faccia un muro più grande, con un raggio di luce che proietti l'ombra degli altri personaggi" - tra cui un capo indiano e una ragazzina con il berretto, non so perché.
È un'illustrazione piuttosto strana, a pensarci bene.

» Le prese e le proiezioni sono estremamente utili contro avversari che puntano tutto sulla difesa.

» L'aggiunta dei boss ha dato una marcia in più all'esperienza multiplayer della *Champion Edition*.

Così come Capcom non era entusiasta di realizzare un seguito diretto di *Street Fighter*, anche gli altri sviluppatori non lo consideravano una fonte di ispirazione. "Ricordo che giocavo a *Street Fighter* in sala giochi, con un cabinato con i pulsanti giganteschi", afferma Michael Latham, che ha lavorato a molti giochi di combattimento durante il suo periodo di attività presso Activision e Sega. Tuttavia, i titoli più vecchi erano ancora i punti di riferimento chiave per i suoi primi progetti in questo genere.
"Il 1984 è stato l'anno in cui ho cominciato a nutrire il desiderio di realizzare un picchiaduro. Ero all'ultimo anno delle superiori e i giochi arcade stavano diventando molto popolari", spiega Michael. "*Karate Champ* è stato il primo titolo di combattimento 2D in cui era possibile sfidare altri giocatori. Ne ero così ossessionato che ho investito innumerevoli ore e monete contro il computer, allenandomi per poter battere qualsiasi sfidante. Ricordo anche che era difficile trovare qualcuno con cui giocare; dopotutto, gli altri si arrabbiavano se li battevi velocemente perché avevano la sensazione di aver sprecato una moneta". Insieme a *Kung Fu Master* e *Karateka*, questo era il gioco a cui si ispirò Michael mentre lavorava al picchiaduro *Tongue Of The Fatman* del 1989 per PC/DOS edito da Activision.
Circolano versioni contrastanti in merito alle circostanze che hanno portato alla

MOSSE SPECIALI
(WW) Hadoken: ↓↘→ P
(WW) Shoryuken: →↓↘ P
(WW) Tatsumaki Senpukyaku: ↓↙← K
(HF) Kuchu Tatsumaki Senpukyaku: ↓↙← K (in aria)
(ST) Kama Barai Geri: ↓↘→ K
(ST) Nata Otoshi Geri: →↘↓ K
(ST) Oosoto Mawashi Geri: ←↙↓↘→ K
(ST) Inazuma Kakato Wari: tenere premuto K durante ogni attacco Geri
SUPER MOSSA
(ST) Shouryu Reppa: ↓↘→↓↘→ P

produzione di *Street Fighter II*, ma, secondo gli sviluppatori, Capcom aveva richiesto un sequel di *Final Fight*, mentre il team aveva deciso di realizzare una vera evoluzione di *Street Fighter*: un ironico capovolgimento della situazione di due anni prima. In mancanza degli sviluppatori senior del gioco precedente, un nuovo team ha accettato la sfida e ha portato con sé alcune nuove idee. Tanto per cominciare, la grafica era diventata una parte importante del gioco alla quale era stato destinato metà dello staff. Ciò ha permesso di proporre un roster quasi del tutto nuovo, ad eccezione di tre personaggi: il protagonista Ryu, il boss finale Sagat e il clone di Ryu che controllava il secondo giocatore, Ken. L'altra grande differenza consisteva nel fatto che *SFII* si concentrava sul gameplay competitivo, un aspetto che era stato cruciale per il successo dei primi arcade come *Pong*, ma che poi era stato abbandonato nel corso degli anni come conseguenza della diffusione della modalità cooperativa e le schermate con gli hi-score.

Capcom era convinta che, spingendo su una meccanica a due giocatori, avrebbe massimizzato le entrate per gli operatori arcade e, a differenza della modalità cooperativa, i giocatori non si sarebbero sentiti penalizzati da un livello di difficoltà elevato.

Street Fighter II si rivelò una mega-produzione per l'epoca, perché con un team di sviluppo di circa 35 persone, la sua realizzazione costò quasi 2,5 milioni di dollari. Questo importante investimento permise di avere una grafica e un sonoro straordinari, anche se ciò che fece realmente la differenza fu il gameplay.

CHUN LI

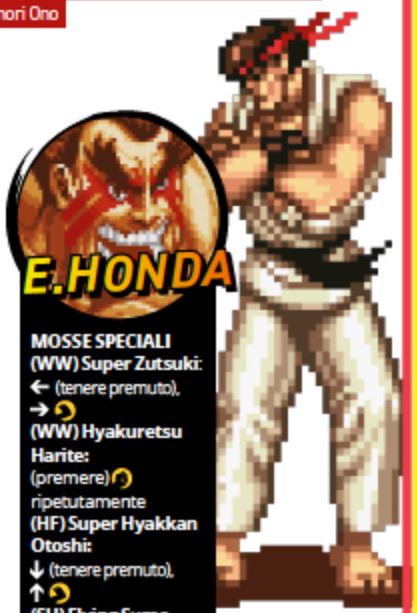
MOSSE SPECIALI
(WW) Yousou Kyaku: ↓ ↶ (in aria)
(WW) Spinning Bird Kick: ↓ (tenere premuto), ↑ ↶
(WW) Hyakuretsu Kyaku: (premere) ↶ ripetutamente
(HF) Kikouken: ← (tenere premuto), → ↶
(ST) Tenshou Kyaku: ↙ (tenere premuto), → ↓ ← ↗ ↶
(ST) Inazuma
SUPER MOSSA
(ST) Senretsu Kyaku: ← (tenere premuto), → ← → ↶

» Chun-Li è stata la prima di molte combattenti donne nella serie *Street Fighter*.

> **"I personaggi nella serie Street Fighter sono fantastici"**
> Yoshinori Ono

Proprio come per il suo predecessore, in *Street Fighter II* i giocatori dovevano vincere una serie di duelli nel tentativo di trionfare in un torneo di combattimento. Due concetti vennero ripresi dall'originale: lo schema di controllo a sei pulsanti, ovvero tre opzioni di potenza per pugni e calci (le versioni normali, non de-luxe, del cabinato usavano questi tasti invece di quelli sensibili alla pressione) e la possibilità di eseguire mosse speciali grazie a specifiche sequenze di movimenti e pulsanti.

Nella modalità singleplayer, si dovevano affrontare i personaggi che non avevate scelto prima di scontrarvi con i quattro boss del gioco: Balrog, Vega, Sagat e M. Bison. Per spezzare un po' il ritmo, a distanza di qualche round, si affrontava un gioco bonus in cui veniva chiesto di distruggere vari oggetti, come un'auto, barili e fusti di petrolio. Una volta sconfitto M. Bison, potevate vedere una sequenza finale unica per il vostro personaggio. A differenza del gioco originale, *Street Fighter II* vi dava la possibilità di scegliere tra otto combattenti con stili di lotta diversi e uno stile grafico altamente caratterizzato. Si andava dal bizzarro taglio di capelli di Guile agli arti allungabili di Dhalsim, passando per le tempeste di calci di Chun-Li. Yoshinori Ono, produttore esecutivo di *Street Fighter* e ▶



E.HONDA

MOSSE SPECIALI
(WW) Super Zutsuki: ← (tenere premuto), → ↶
(WW) Hyakuretsu Harite: (premere) ↶ ripetutamente
(HF) Super Hyakkan Otoshi: ↓ (tenere premuto), ↑ ↶
(SU) Flying Sumo Press: ↓ (M) ↶ (in aria)
(ST) Ooichou Nage: ↓ (tenere premuto), ↑ ↶
(ST) Oosoto Mawashi Geri: → ↘ ↓ ↙ ← ↶
SUPER MOSSA
(ST) Oni Musou: ← (tenere premuto), → ← → ↶

» "Come si fa a non amare quell'espressione?", ride Ono. È difficile non farlo, questo è certo.

» Le mosse speciali di ogni personaggio erano uniche e consentivano ai giocatori di reagire a varie situazioni.

BLANKA

MOSSE SPECIALI
(WW) Electric Thunder: (premere)
(WW) Rolling Attack: ← (tenere premuto), →
(HF) Vertical Rolling: ↓ (tenere premuto), ↑
(SU) Backstep Rolling: ← (tenere premuto), →
(ST) Surprise Forward: → (tutti)
(ST) Surprise Back: ← (tutti)
SUPER MOSSA
(ST) Ground Shave Rolling: ← (tenere premuto), →←→ (tenere premuto)

» Con la possibilità di fare sfide Ryu vs Ryu nella *Champion Edition*, Ken iniziò a diventare un personaggio a sé.

veterano della serie, attribuisce gran parte del successo del gioco alla rosa dei personaggi. "I protagonisti di *Street Fighter* sono fantastici e non potrebbero esistere nel mondo reale, ma ciascuno di loro ha fascino, mosse, espressioni e storie divertenti", spiega. Detto questo, non sorprende che il suo personaggio preferito sia Blanka, l'uomo bestia dalla pelle verde con uno stile di combattimento animalesco. "Basta premere rapidamente un pulsante e lui rilascia scariche elettriche dal suo corpo! Non vedresti mai una cosa del genere in un gioco normale o in un film. Anche le animazioni dei suoi movimenti base per pugni e calci sono davvero divertenti. Trovare quegli aspetti umoristici all'interno dell'ambientazione tendenzialmente seria di una partita di e-sport come *Street Fighter* è, credo, uno dei motivi per cui i fan hanno continuato ad amare la serie così a lungo, ed è anche uno dei motivi per cui io stesso la adoro".

"Chiunque abbia mai giocato ai videogiochi conosce Ryu e il suo Hadoken, e Chun-Li e i suoi calci fulminanti"
Peter Rosas

Peter Rosas era famoso nei tornei agonistici di *Street Fighter* con il nome Combofiend prima di unirsi a Capcom, e condivide un'opinione simile. "In tutto il mondo, chiunque abbia mai giocato ai videogiochi conosce Ryu e il suo Hadoken, e Chun-Li e i suoi calci fulminanti. Indipendentemente dalla piattaforma utilizzata, i giocatori adorano sfidarsi con i protagonisti iconici di *Street Fighter II* eseguendo i loro attacchi caratteristici".

I personaggi aggiuntivi hanno sicuramente aggiunto longevità alla modalità single player, poiché i giocatori potevano scegliere di provare a vincere il torneo con ciascuno di loro, ma, probabilmente, il vero punto di forza del gioco è stato quello di riportare la competizione diretta nelle sale giochi. "In precedenza, tutti i cabinati per due giocatori erano cooperativi", ricorda Mark. "*Street Fighter II* ha rivoluzionato la situazione permettendo invece sfide dirette".

Ono è d'accordo. "Ricordo ancora chiaramente la sensazione di sfidare un avversario in un modo così viscerale", spiega. "In quegli anni, non c'erano molti videogiochi che permettevano di competere con lo stesso spirito con cui si praticava sport o si affrontava una partita a biliardo o a freccette".

Ciò che ha trasformato *Street Fighter II* da tendenza a fenomeno è stato il sistema di combattimento, che vantava una grande profondità. "*Street Fighter II* ha fissato un nuovo standard di combattimento interattivo", afferma Michael. "Ai tempi di *Tongue Of The Fatman*, i sistemi di combattimento erano del tipo 'sasso, carta, forbici', dove il giocatore poteva semplicemente scegliere se attaccare, difendersi o eseguire una presa. *Street Fighter II* segnò l'era delle combo. La capacità di eseguire alcune mosse in sequenza è stata la svolta che ha reso il gioco fluido e molto più strategico".

Le combo (attacchi che annullano l'animazione degli attacchi precedenti, senza lasciare alcun tempo di recupero all'avversario) erano un effetto collaterale non previsto del tentativo di rendere le mosse speciali più facili da eseguire. "Ha aperto nuovi scenari in merito a ciò che era possibile fare in un gioco di combattimento", afferma

GUILE

MOSSE SPECIALI
(WW) Sonic Boom: ← (tenere premuto), →
(WW) Somersault Kick: ↓ (tenere premuto), ↑
(WW) Flying Buster Drop: ↓ (M) (H) (in aria)
(WW) Flying Mare: ↓ (M) (H) (in aria)
SUPER MOSSA
(ST) Double Somersault Kick: ↙ (tenere premuto), ↘↙↗

» *Turbo* ha introdotto nuove mosse per la maggior parte dei personaggi, come l'attacco a distanza di Chun-Li.

» Cammy è senza dubbio il più popolare tra i nuovi sfidanti di *Super Street Fighter II*.

Peter. "Prima dell'introduzione di questo problema tecnico, che poi è diventato un punto fermo del genere, i giochi di combattimento consistevano in attacchi lenti in cui l'intera azione doveva essere completata prima di poter passare all'azione successiva. Ciò li rendeva piuttosto rigidi".

Naturalmente, il sistema delle combo non era l'unico glitch di *Street Fighter II* e il direttore del gioco Akira Nishitani aveva comunque sistemato tutti i bug dopo l'uscita, per una questione di soddisfazione personale. Poco dopo, tuttavia, questo suo lavoro apparentemente inutile avrebbe dato i suoi frutti. Le richieste della filiale americana di Capcom hanno trasformato *Street Fighter II* da un gioco statico in un'esperienza capace di cambiare e perfezionarsi nel corso degli anni con vari aggiornamenti, in risposta agli sviluppi del mercato. L'approccio di Capcom si è rivelato coraggioso: anche se il concetto di aggiornare un cabinato non era di certo una novità, quello che loro fecero fu proporre delle sostanziose revisioni che in alcuni casi erano quasi un gioco completamente nuovo. Nell'arco di tre anni, *Street Fighter II* ha ricevuto quattro aggiornamenti, ognuno dei quali ha lasciato intatto il nucleo del gioco. La prima, intitolata *Street Fighter II: Champion Edition*, è uscita a poco più di un anno di distanza dall'originale, mentre [illegible] gioco multiplayer ha beneficiato dell'ampliamento degli abbinamenti possibili, grazie alla nuova funzione che consente a entrambi i giocatori di scegliere lo stesso personaggio o, opzione ancora più avvincente, giocare nei panni dei quattro boss. Inoltre, la revisione apportò quelle correzioni dei bug fatte da Akira Nishitani, una serie di modifiche pensate per riequilibrare il gioco e alcuni aggiornamenti grafici minori. La facile sostituzione dei chip della scheda della *Champion Edition* ha dato adito a una serie di aggiornamenti non ufficiali, in particolare la *Rainbow Edition*, un hack frenetico che ha spezzato l'equilibrio del gioco con mosse speciali in volo e comportamenti bizzarri degli attacchi a distanza. Alla fine del 1992, *Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting* portò a tutti i personaggi originali (tranne Guile) una nuova mossa speciale e, la velocità del gioco venne notevolmente aumentata. Nonostante sembri ▶

DHALSIM

MOSSE SPECIALI
(WW) Yoga Fire: →←→
(WW) Yoga Flame: ←↙↓↘→
(WW) Drill Zutsuki: ↓(H) (in aria)
(WW) Drill Kick: ↓(H) (in aria)
(HF) Yoga Teleport (in avanti): →↓↘(tutti) o
(HF) Yoga Teleport (all'indietro): ←↓↙(tutti) o
(ST) Yoga Blast: ←↙↓↘→
SUPER MOSSA
(ST) Yoga Inferno: →↘↓↙←
→↘↓↙←

ZANGIEF

MOSSE SPECIALI
(WW) Double Lariat: (tutti)
(WW) Screw Piledriver: (360)
(HF) Quick Lariat: (tutti)
(SU) Flying Powerbomb: (360)
(SU) Atomic Suplex: (360) (vicino)
(ST) Banishing Flat: →↘↓
SUPER MOSSA
(ST) Final Atomic Buster: 2x(360)

SAGAT

MOSSE SPECIALI
(CE) Tiger Shot: ↓↘→
(CE) Ground Tiger Shot: ↓↘→
(CE) Tiger Uppercut: →↓↘
(CE) Tiger Knee Crush: ↓↘→↗
SUPER MOSSA
(ST) Tiger Genocide: ↓↘→↘→

Esclusiva Retrogamer

LO SAPEVI

- In *Street Fighter II* è nascosto un sistema di rimonta: se il tuo avversario ha vinto più round di te, le tue prese infliggeranno danni extra.
- Per indurre i giocatori a scoprire l'esistenza delle mosse speciali, ogni pressione di un pulsante nella versione arcade originale di *Street Fighter II* offriva 1 possibilità su 512 di attivare una mossa speciale.
- L'intenzione originale del team era che tutti gli attacchi speciali potessero essere evitati accovacciandosi, ma quell'idea è stata scartata a causa della bellezza dell'animazione dell'Hadoken, ormai familiare.
- *Divekick*, *Shovel Knight* e *Kaiju Combat* presentano tutti The Baz, un personaggio basato su un concept art di *Street Fighter II* non utilizzato. Si tratta di un guerriero stile Mad Max che indossa una maglietta con la scritta "Zubaz".
- I pantaloni di Dee Jay originariamente dovevano recare la scritta "Mantis" che poi però è stata sostituita con "Maximum" perché questa parola veniva ancora letta correttamente quando lo sprite era capovolto.

un aggiornamento minore rispetto alla *Champion Edition*, viene ricordato con affetto: "A mio avviso, è un jolly", afferma Mark. "Il gioco era bilanciato e migliorava i limiti del suo predecessore con velocità extra, mosse aggiuntive e un migliore bilanciamento. È ancora molto popolare nelle sale giochi dei Paesi orientali". L'aggiornamento più importante è arrivato con il passaggio alla scheda arcade CPS2. *Super Street Fighter II: The New Challengers* introdusse quattro nuovi personaggi dotati di background propri e nuovi temi musicali. Fei Long era un chiaro omaggio a Bruce Lee, Dee Jay, il primo personaggio creato da Capcom USA- era ispirato al lottatore di arti marziali e ideatore del Tae Bo, Billy Blanks. T. Hawk (abbreviazione di Thunder Hawk) era un concentrato di muscoli messicano, mentre Cammy del Regno Unito era un'agile guerriera affetta da amnesia e con un misterioso legame con M. Bison. Dato che *Super Street Fighter II* girava su un hardware più potente rispetto alle prime tre versioni, questi non erano gli unici cambiamenti che portava alla serie. "Conteggio delle combo sullo schermo, musica remixata e dettagli sui personaggi resero molto felici i fan dell'epoca", ricorda Mark. Ma, sotto un certo aspetto, il gioco rappresentava un passo indietro: la velocità maggiore riscontrata in *Street Fighter II Turbo* era andata perduta. L'ultimo degli aggiornamenti fu quindi *Super Street Fighter II Turbo* che, oltre a proporre una maggiore rapidità d'azione, aggiunse anche le super mosse che potevano essere eseguite solo quando la barra nella parte inferiore dello schermo era riempita completamente. Venne anche aggiunto un sistema per riprendersi da un lancio e ridurre così i danni subiti oltre a un personaggio extra segreto (Akuma), ma sparirono il Tournament Battle mode e i livelli bonus. Nel 2004 arrivò la versione arcade definitiva intitolata *Hyper Street Fighter II* che offriva la possibilità di scegliere non solo il proprio personaggio, ma anche la relativa versione; il che significava che era possibile far gareggiare Ryu della *Champion Edition* contro Sagat della *Hyper Fighting*, ad esempio. Un ulteriore revisione arrivò in esclusiva sulle piattaforme digitali XBox Live Arcade e PlayStation Network, si tratta di *Super Street Fighter II Turbo HD Remix* con grafica HD e una colonna sonora remixata. L'ultima incarnazione è del 2017: *Ultra Street Fighter II: The Final Challengers* per Nintendo Switch, creata per celebrare il 30° anniversario della serie. Si tratta di una versione aggiornata di *Super Street Fighter II Turbo* giocabile in due stili grafici: quello classico e quello in alta definizione. Sono state introdotte anche nuove meccaniche e modalità di gioco, oltre che un'operazione di ribilanciamento.

BALROG

MOSSE SPECIALI
(CE) Dash Upper: ←(tenere premuto), →
CE) Dash Straight: ←(tenere premuto), →
(CE) Turn Punch: (tutti)(tutti) (tenere premuto), rilasciare
(SU) Buffalo Headbutt: ↓(tenere premuto), ↑
(ST) Dash Ground Upper: ←(tutti)↘
(ST) Dash Ground Straight: ←(tenere premuto) ↘
SUPER MOSSA
(ST) Crazy Buffalo: ←(tenere premuto), →←→

VEGA

MOSSE SPECIALI
(CE) Rolling Crystal Flash: ←(tenere premuto), →
(CE) Flying Barcelona Attack: ↓(tenere premuto),↑ poi
(CE) Izuna Drop: ↓(tenere premuto),↑ poi ←←o→
(SU) Sky High Claw: ↓(tenere premuto), ↑
(ST) Scarlet Terror: ↙(tenere premuto), →
SUPER MOSSA
(ST) Rolling Izuna Drop: ↙(tenere premuto), ↘↙↗→ poi ←/→

È difficile valutare il reale impatto di *Street Fighter II* sul settore del divertimento elettronico, perché oltre ai semplici gettoni immessi nei cabinati e le vendite del gioco per le console casalinghe, c'è da considerare tutto l'indotto collegato ai tornei che venivano regolarmente organizzati nelle sale giochi di tutto il mondo, la cui eredità è visibile ancora oggi nella scena degli e-sport e nei tornei come l'Evo Championship Series. "Gli sviluppatori si sono resi conto dell'impatto che *Street Fighter II* stava avendo sulla scena dei videogiochi, e non è passato molto tempo prima che la competizione diventasse accesa", ricorda Mark, "soprattutto con franchise come *Mortal Kombat*, *The King Of Fighters* e *Tekken*, usciti nel 1994. Tutti rivendicavano per sé il ruolo di protagonista del genere picchiaduro competitivo per sale giochi". A quel punto, tutti i principali produttori erano saltati sul carro dei vincitori e Capcom aveva la sensazione che alcuni imitatori fossero troppo sfacciati. In particolare,

» Grazie a teletrasporto, palle di fuoco in aria e un potere sconfinato, Akuma era un boss diabolico.

DEE JAY

MOSSE SPECIALI
(SU) Air Slasher: ←(tenere premuto), →
(SU) Double Rolling Sobat: ←(tenere premuto), →
(SU) Machine Gun Upper: ↓(tenere premuto), ↑, poi (premere)
(ST) Jackknife Maximum: ↓(tenere premuto), ↑
SUPER MOSSA
(ST) Sobat Carnival: ←(tenere premuto), →←→

trascinarono Data East in tribunale per *Fighter's History*, sostenendo che avesse copiato stili di combattimento, aspetto e schemi di controllo da *Street Fighter II*. Tuttavia, la corte ha concluso che molte delle somiglianze tra i due giochi non erano protette dalla legge sul copyright. Tuttavia, era certamente possibile ritagliarsi uno spazio in quella fetta di mercato. La cosa importante, come sottolinea Michael, era offrire qualcosa che *Street Fighter II* non poteva dare. "Penso che *Eternal Champions* ruotasse attorno a una storia profonda. Prima di allora, nessun gioco di combattimento si era mai concentrato su quell'aspetto", spiega. "Uscì nel 1993 per Mega Drive e, dato che non era un porting da un arcade, feci in modo che la modalità singleplayer fosse soddisfacente come quella multiplayer. La modalità di allenamento e tutti i vari esiti della trama sono stati pensati per premiare coloro che giocavano da soli". Ciò ha dato i suoi frutti a Michael e al suo team, poiché il gioco ha fatto registrare ottime vendite nonostante l'affollato mercato dei picchiaduro su Mega Drive. In effetti, ogni concorrente offriva qualcosa di unico, dagli sprite digitalizzati realistici e la violenza esplicita di *Mortal Kombat*, alla riduzione dinamica degli sprite dei giochi *SNK* o le immagini 3D di giochi come *Virtua Fighter*. Tuttavia, la maggior parte tendeva a incorporare anche qualche elemento di *Street Fighter II*, come il sistema delle combo. In ambito domestico, *Street Fighter II* fu un grande successo, al punto che quasi tutte le piattaforme avevano ricevuto almeno una delle versioni del gioco. Tuttavia, vale la pena citare l'impatto significativo di *Street Fighter II* come killer application per Nintendo: la versione per la Super Nintendo fu la prima conversione domestica sul mercato quando arrivò nell'estate del 1992, pertanto i fan dei giochi arcade si riversarono in massa nei negozi per acquistare la console di Mario. Sebbene altre versioni siano arrivate più tardi, e alcune fossero di alta qualità, il gioco ha sempre un legame particolare con l'hardware di Nintendo. Infatti, dei 36 milioni di copie di *Street Fighter* vendute fino a oggi, circa un terzo è rappresentato da versioni diverse di *Street Fighter II* per Super Nintendo: sei milioni dell'originale, quattro milioni di *Street Fighter II Turbo*, e due milioni di *Super Street Fighter II*. Per fare un confronto, *Street Fighter II: Special Champion Edition* su Mega Drive ha venduto 1,65 milioni di copie, mentre *Super Street Fighter II* non ha raggiunto nemmeno quota un milione. Anche se gli aggiornamenti si erano tradotti in profitti decrescenti nel corso degli anni, avevano comunque mantenuto viva l'attenzione attorno al gioco per anni. Capcom ha continuato a utilizzare gli aggiornamenti in questo modo, pubblicando varie versioni riviste di *SFIII* e *SFIV*. Anche altri sviluppatori hanno adottato l'espediente degli aggiornamenti temporanei nei propri giochi di combattimento, alcuni si sono ▶

M. BISON

MOSSE SPECIALI
(CE) Psycho Crusher: ←(tenere premuto), →
(CE) Double Knee Press: ←(tenere premuto), →
(CE) Head Press: ↓(tenere premuto), ↑
(CE) Somersault Skull Diver: (dopo Head Press)
(SU) Devil Reverse: ↓(tenere premuto), ↑
SUPER MOSSA
(ST) Knee Press Nightmare: ←(tenere premuto), →←→

Dati e curiosità di punta di Capcom

8 i giochi della serie *Street Fighter II*

65 le variazioni dei personaggi disponibili in *Hyper Street Fighter II*

10 miliardi di dollari le entrate generate nel mondo da tutte le versioni di *Street Fighter II*

22,4 miliardi di yen i ricavi derivanti dalle vendite di *Street Fighter II: Champion Edition* solo in Giappone

200,000 la stima dei cabinati di *Street Fighter II* in Messico

24 le piattaforme che supportavano una versione ufficiale di un gioco della serie *Street Fighter II*

0 il numero di cabinati di *Street Fighter II* che Capcom ha effettivamente venduto in Messico

17 i personaggi della serie *Street Fighter II*

8 Frame lasso di tempo più stretto per l'esecuzione del comando per uno Shoryuken in *Super Street Fighter II Turbo*

22 anni il tempo in cui è stato il gioco più venduto della Capcom

15 Frame lasso di tempo più ampio per l'esecuzione del comando per uno Shoryuken in *Super Street Fighter II Turbo*

rivelati prolifici quanto i titoli Capcom: ad esempio, Arc System Works ha prodotto cinque revisioni di *Guilty Gear XX*. Capcom ha abbandonato questa pratica con l'arrivo di *Street Fighter V* nel 2016. Per Capcom, il successo di *Street Fighter II* ha iniziato a orientare fortemente la sua produzione arcade nella direzione dei giochi di combattimento. Il picco venne raggiunto nel 1998, quando sette delle nove uscite arcade di Capcom erano picchiaduro, quattro dei quali vedevano la presenza di Ryu in un prequel (*Street Fighter Alpha 3*), un sequel (*Street Fighter III 2nd Impact*), uno spin-off (*Street Fighter EX2*) e un crossover (*Marvel Vs Capcom*). *Street Fighter II* ha ridefinito un genere. "Come accade per serie storiche come *Star Wars*, *Final Fantasy*, *James Bond*", dice Mark, "ci saranno sempre persone curiose di scoprirne le origini". Tuttavia, mentre *Street Fighter VI* suscita un rinnovato interesse nei confronti della serie, ciò che rende davvero unico *Street Fighter II* è che i team incaricati di realizzare nuovi giochi spesso lo citano tra le principali fonti di ispirazione. Ora *SFVI* è un nuovo reset del gioco che introduce una rivoluzionaria modalità online e dà la possibilità di crearsi un proprio personaggio sia esteticamente sia come stile di combattimento. Dopo oltre 30 anni dal suo lancio, *SFII* continua a influenzare il genere dei picchiaduro e continuerà a farlo per molti altri anni a venire. ●

» Questo straordinario effetto è la ricompensa per aver messo KO un avversario con una Super Combo.

LE MIGLIORI CONVERSIONI

Ripercorriamo tutti i porting della serie arcade di Capcom che ha segnato un'epoca

CAMMY

MOSSE SPECIALI
(SU) Spiral Arrow: ↓↘→
(SU) Cannon Spike: →↓↘
(SU) Axle Spin Knuckle: ←↙↓↘→
(ST) Hooligan Combination: ↙↓↘→↗, poi
(ST) Fatal Leg Twister: ←(tenere premuto), → (dopo Hooligan Combination, vicino alla testa)
(ST) Cross Scissor Pressure: ←(tenere premuto), → (dopo Hooligan Combination, vicino al corpo)
SUPER MOSSA
(ST) Spin Drive Smasher: ↓↘→↓↘

MEGA DRIVE

■ Come per la versione per la PC Engine, questo è un porting della *Champion Edition* che, tuttavia, aggiunge anche contenuti della *Turbo*. Potete usare il pad a tre pulsanti (con Start passate da pugni a calci e viceversa), ma le mosse speciali sono più difficili da eseguire rispetto al controller Super Nintendo di qualità superiore. Basta comunque collegare un pad a sei pulsanti per risolvere il problema.

T. HAWK

MOSSE SPECIALI
(SU) Condor Dive: (in aria) (tutti)
(SU) Tomahawk Buster: →↓↘
(SU) Mexican Typhoon: (360)
SUPER MOSSA
(ST) Double Typhoon: 2x(360)

SUPER NINTENDO

■ È stato sostituito dai successivi porting di altre versioni *Street Fighter II*, ma la conversione originale regge ancora sorprendentemente bene. È molto vicino al gioco arcade in termini di stile (anche se mancano molti contenuti), inoltre i controlli sono precisi e reattivi senza la necessità di pad aggiuntivi. Non c'è da stupirsi che al momento del rilascio sia stata considerata la versione domestica definitiva del gioco.

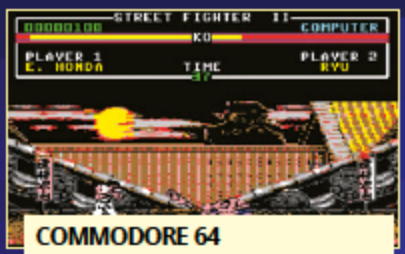
ZX SPECTRUM

■ La versione Spectrum è bella da vedere considerando l'hardware su cui gira, ma è penalizzata da un sistema multi-load sorprendentemente pessimo. Come gli altri porting a 8 bit, è compatibile con il joystick a due pulsanti, ma la versione base (pulsante e avanti per sferrare pugni, e pulsante e indietro per calciare) è molto difficile da usare.

ATARI ST

■ La versione per la Atari ST riporta gli stessi problemi dell'Amiga, ma addirittura amplificati. L'animazione è pessima, e il gioco è più lento della sua controparte per il computer della Commodore. È leggermente più semplice eseguire mosse speciali, ma è comunque un porting insoddisfacente.

LA STORIA DI: STREET FIGHTER II



COMMODORE 64

■ Oltre una buona velocità, la versione per C64 non ha altro da offrire. È piena di bug, con frequenti pause strane durante il gioco. Peggio ancora, i personaggi occasionalmente rimangono bloccati sullo sfondo.

PC ENGINE

■ Considerando le limitazioni tecniche, si tratta di un porting davvero sorprendente. È pessima da giocare con un pad standard, ma fortunatamente c'è la possibilità di usare una periferica a sei pulsanti.

DOS

■ La versione per DOS è molto più bella delle sue controparti per l'Amiga e l'Atari ST. Anche l'animazione è discreta, ma la musica non è affatto entusiasmante. È comunque appesantita da un sistema di controllo poco pratico.

AMIGA

■ Nonostante qualche strana colorazione, la versione per l'Amiga sembra ottima, ma questa sensazione si smonta non appena il personaggio inizia a muoversi, a causa dell'animazione a scatti e dello scrolling poco fluido. Musicalmente è terribile, inoltre il sistema di controllo è inefficace.

MASTER SYSTEM

■ Basata sulla *Champion Edition*, la versione per *Street Fighter II* per Master System è chiaramente incompleta. Mancano Dhalsim, Zangief, E. Honda e Vega. È graficamente impressionante e ha le musiche originali, ma lamenta la mancanza di pulsanti e di un sistema di controllo efficace.

FEI LONG

MOSSE SPECIALI
(SU) Rekka Ken: ↓↘→ (eseguibile fino a 3 volte)
(SU) Shien Kyaku: ←↓↙
(ST) Rekku Kyaku: ↙↓↘→↗
(ST) Shuu Kubi Raku: ←→(M/H) (in aria)
SUPER MOSSA
(ST) Rekka Shinken: ↓↘→↓↘→

SHARP X68000

■ Un altro porting della *Champion Edition*, praticamente una versione perfetta dell'arcade, solo con musiche leggermente diverse. Dal punto di vista dei controlli, presentava gli stessi problemi degli altri computer domestici, ma il problema è stato risolto con un adattatore joystick. L'unica cosa che lo rovina è la costante alternanza tra quattro dischi su alcuni sistemi.

GAME BOY

■ Uno strano miscuglio di giochi fino a *Super Street Fighter II Turbo*. È molto dettagliato per essere un gioco per Game Boy con sprite fantastici. Mancano Dhalsim, Vega ed E. Honda, e ha solo due pulsanti. Cambia la forza dei calci e dei pugni in base alla durata della pressione dei pulsanti.

IOS

■ Si tratta essenzialmente della compilation pubblicata su Saturn e PlayStation, che è molto piacevole. Tuttavia, è penalizzata dai fastidiosi pulsanti e joystick virtuali. Per fortuna, le mosse speciali sono facili da eseguire poiché hanno dei pulsanti separati dedicati.

XBOX, PSP, PS2

■ Si tratta di emulazioni delle versioni arcade. I possessori di PS2 e Xbox possono giocare a *Capcom Classics Collection Volume 1* con *Street Fighter II, Champion Edition* e *Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting*. I possessori di PSP hanno a disposizione *Capcom Classics Collection Reloaded*.

AKUMA

MOSSE SPECIALI
(ST) Gou Hadoken: ↓↘→
(ST) Zankuu Hadoken: ↓↘→ (in aria)
(ST) Shakunetsu Hadoken: ←↙↓↘→
(ST) Gou Shoryuken: →↓↘
(ST) Tatsumaki Zankukyaku: ↓↙←
(ST) Kuchu Tatsumaki Zankukyaku: ↓↙← (in aria)
(ST) Ashura Senku (in avanti): →↓↘(tutti) o
(ST) Ashura Senku (indietro): ←↓↙(tutti) o

MOBILE

■ Anche se la grafica è accurata, il gioco è rigido e lento, e giocare su un tastierino rende incredibilmente difficile eseguire mosse speciali. Uno sforzo impressionante per un porting mediocre.

PLAYSTATION/SATURN

■ Come ci si aspetterebbe, le versioni presenti nelle raccolte *Capcom Street Fighter II* e *Capcom Generations* sono quasi perfette, con i porting su Saturn che brillano grazie al pad migliore.

QUESTO GIOCO
HA FUNZIONATO
140 GIORNI
SENZA
UN INCIDENTE
EXIT

La Guida Definitiva Lemmings

Considerato uno dei primi giochi "casual" nella storia dei videogiochi, è stato in grado di conquistare il cuore di giocatori di ogni sesso ed età. Capace di creare dipendenza, è anche un interessante esempio di come andrebbero progettati i giochi per essere accessibili a chiunque

Se da piccoli vi è capitato di imitare il comportamento sbagliato di un altro bambino, sicuramente qualcuno vi avrà posto la classica domanda: "Se il tuo amico si buttasse dalla finestra, lo faresti anche tu?".

Noi avremmo ovviamente detto di sì pur di rimanere coerenti, e la palese disonestà avrebbe fatto arrabbiare ancora di più l'adulto. Ma se foste un lemming non avreste mentito perché questi animaletti amano lanciarsi dai dirupi, vagare tra le fiamme, annegare, e in generale fare cose poco intelligenti. Non parliamo dei veri lemming, perché la leggenda dei loro istinti suicidi deriva solo dal comportamento poco etico di un regista di documentari per la Disney, che li spinse apposta giù da una scogliera per rendere più efficace il suo film. Noi qui parliamo delle creature digitali create dalla DMA Design ispirandosi proprio a quel falso mito. Partendo da quella premessa, ogni volta che inizia un livello un numeroso gruppo di piccoli lemming entra in scena a intervalli variabili; le creature camminano in avanti, senza una meta precisa, fino a quando, colpito un oggetto, tornano indietro, oppure fino a quando il giocatore non gli assegna un compito. Ovviamente, il più delle volte questo vagabondare senza scopo non solo non li condurrà da nessuna parte, ma spesso li farà finire in situazioni terribili di ogni sorta, come cadere da un precipizio, camminare tra le fiamme, annegare o semplicemente rimanere intrappolati in una situazione senza via di fuga. Per evitare questi spiacevoli intoppi e consentire il raggiungimento dell'uscita a un determinato numero di lemming, potrete assegnare dei compiti speciali ad alcuni membri del gruppo, come distruggere lo scenario, arrampicarsi, costruire scale o semplicemente bloccare i suoi simili facendogli cambiare direzione. ▶

D&R CON MIKE DAILLY

Ricerca e sviluppo e level design, versione per Amiga

È vero che nello sviluppo del gioco vi siete imposti di creare ogni animazione dei personaggi in uno spazio di soli 8x8 pixel?
A dire il vero, non fu un'autolimitazione bensì un semplice limite tecnico. In passato le griglie di lavorazione avevano formati che raddoppiavano (8, 16, 32, 64 e così via), e la dimensione precedente a 16x16 era 8x8. Dunque tutto ha preso il via dalla semplice necessità di rientrare nei limiti "standard" dell'epoca. Su Amiga in realtà contava solamente la larghezza, quindi il formato 8x10 andava bene lo stesso.

Qual è stato l'aspetto più difficile nel creare *Lemmings*?
Ricordo che abbiamo dovuto affrontare numerosi problemi. Fare muovere e camminare i lemming in modo corretto, sollevando e appoggiando i piedi al suolo piuttosto che scivolando, creando così delle collisioni basate sui pixel piuttosto che sugli sprite. Fu un'operazione complessa e non sempre perfetta. Su console è stato un incubo.
La bitmap a cinque schermate era assolutamente orribile, e tutt'ora mi stupisco del fatto che siano riusciti a convertirlo per Game Boy!

***Lemmings* è noto per la sua difficoltà. C'è qualche livello che ha tenuto bloccati pure voi?**
No. Dal momento che i livelli li sfornavamo noi, eravamo tutti molto bravi e potevamo risolverli tutti, capendo cosa bisognava fare, in pochi secondi. La parte leggermente più complicata poteva essere completare

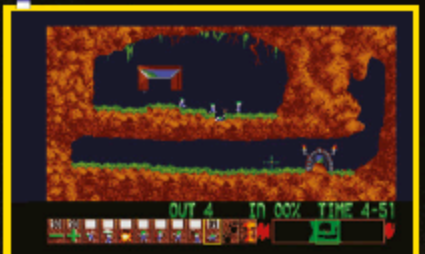
il livello al primo tentativo, ma anche il più difficile lo avremmo portato a termine in poco tempo.

Qual è il tuo livello preferito e perché?
Il mio preferito di sempre è *Hero Time*, perché richiedeva un po' di ragionamento laterale, e la sua risoluzione era tutt'altro che ovvia. Tantissime persone, compresi i tester di Psygnosis, sono rimaste completamente disorientate davanti a *Hero Time*, il che mi rende felice.

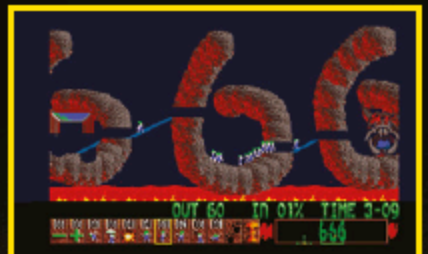
Con il senno di poi, c'è qualcosa di *Lemmings* che avresti fatto diversamente?
Dal punto di vista tecnico, *Lemmings 2* ha risolto ogni problema nelle conversioni per console, mentre dal punto di vista del gioco... sarebbe stato bello aggiungere degli sfondi.

Ricordi qualche interazione memorabile con i fan di *Lemmings*?
Di tanto in tanto ci inviavano strani oggetti a tema *Lemmings*. Cuscini, disegni e persino sculture in legno! Ancora oggi incontro alcuni fan alle fiere, ed è sempre divertente. Ciò che mi colpisce di più, però, è l'amore per il gioco dopo tutti questi anni, come quella volta che ho incontrato un gruppo di fan travestiti da lemming a una fiera di computer. Cose come queste mi fanno sorridere.

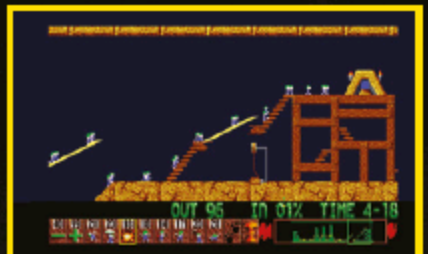
***Lemmings* è il perfetto esempio di un concetto di design che nel corso degli anni è passato di moda: far capire come si gioca grazie a una progettazione intelligente dei primi livelli di gioco. Le fasi iniziali della difficoltà "Fun" offrono semplici enigmi che introducono perfettamente la funzione di ogni ruolo e dei vari oggetti all'interno del gioco. Pur dando una breve frase come indizio sul da farsi, il gioco non prende per mano il giocatore in alcun modo e non lo annoia con tutorial troppo strutturati. Nonostante ciò chiunque è in grado di completare le prime sfide e sentirsi gratificato dal risultato. In questo modo, quando si arriva al punto in cui la sfida inizia a farsi ardua ci si sente più motivati ad andare avanti. Malgrado la curva di difficoltà non sia perfettamente livellata, *Lemmings* fa un ottimo lavoro nel cercare di appaiare la difficoltà all'esperienza dei giocatori.**
L'esempio più adatto è la differenza tra il livello iniziale intitolato *Builders will help you here*, e il primo livello veramente impegnativo del gioco, *Postcard from Lemmingland*. *Builders will help you here* non offre altro che costruttori e la soluzione è estremamente ovvia anche per i meno esperti. *Postcard from Lemmingland* si svolge esattamente sullo stesso terreno, ma le opzioni a disposizione sono drasticamente diverse, dal momento che si dispone di un solo costruttore e alcuni ruoli diversi tra loro. Il livello diventa allora molto più difficile, e richiede un uso molto creativo delle risorse per farcela, ad esempio, ▶



» Le fasi iniziali mostrano come usare le varie tipologie di ruolo che si possono assegnare.



» A causa di alcune lamentele, il livello 666 è stato rimosso da certe conversioni del gioco.



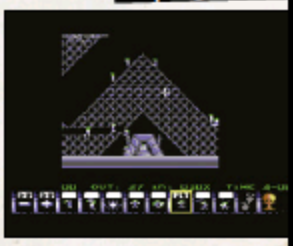
» Una volta definito il percorso, guardare camminare i lemming verso la fine può diventare ipnotico.

CONVERSIONI

Per riprodurre la copertina di ogni versione ci servirebbe l'intero volume, quindi abbiamo selezionato le più grandi hit e i più grandi flop

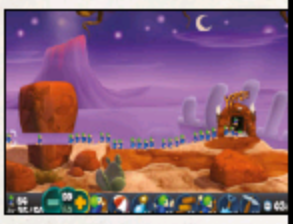
MIGLIORI

COMMODORE 64



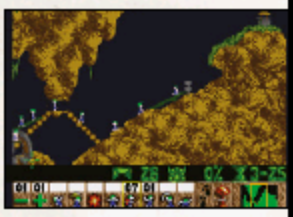
■ Nonostante l'utilizzo di un sistema multiload, il gioco ha impressionato molti per il fatto di poter mettere in campo fino a 50 lemming, inoltre include ben 100 livelli (più delle precedenti versioni per Spectrum e Amstrad), il che significa che questa è la versione migliore per chi possiede un computer da 8-bit.

PLAYSTATION 2



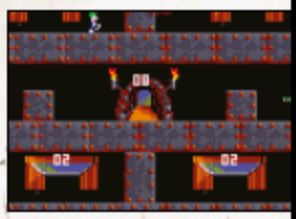
■ Basato sulla versione per PSP creata dal Team 17, *Lemmings* per PS2 è una versione aggiornata del gioco originale, con tutti i 120 livelli originali e 36 completamente nuovi. L'attrazione principale è la modalità *EyeToy*, con alcuni livelli che utilizzano il sistema di riconoscimento del movimento del giocatore.

MEGA DRIVE



■ La versione per Mega Drive non è la conversione più accurata, in parte a causa delle limitazioni della larghezza dei livelli, e in parte per la mancanza di alcuni dei livelli originali per Amiga. Tuttavia, Sunsoft è riuscita a farsi perdonare dai giocatori di Mega Drive con una serie di livelli esclusivi, che portano il totale complessivo addirittura a 180.

ATARI LYNX



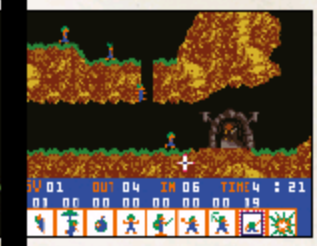
■ Anche se alcuni stage sono stati schiacciati verticalmente per adattarli alla risoluzione più bassa, la conversione Lynx di *Lemmings* è una delle migliori, come c'era da aspettarsi visto che è stata curata interamente da DMA Design. Particolarmente degna di nota è la possibilità di mandare avanti velocemente, un'aggiunta molto apprezzata.

MASTER SYSTEM

■ Con questa versione a 8-bit è stato fatto un lavoro incredibile. Nonostante le limitazioni hardware, la resa della distruzione dei pixel è ottima. Inoltre il gioco offre 120 livelli, anche se alcuni sono stati semplificati, e sono state inserite nuove canzoni accanto alle melodie originali che abbiamo tanto amato.

PEGGIORI

GAME BOY COLOR

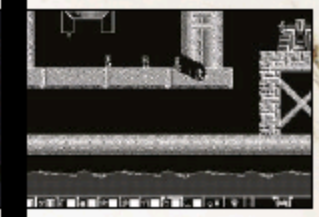


■ Questa versione avrebbe dovuto rappresentare un passo avanti rispetto a quella monocromatica (che era stata sorprendentemente efficace), in quanto vanta i livelli di *Oh No! More Lemmings* e la grafica a colori. Sfortunatamente, presenta alcuni problemi tra cui un pessimo effetto scrolling e l'omissione dell'indimenticabile musica originale.

NES

■ Il NES ha faticato a far girare una buona versione del gioco. Mancano 20 livelli, e possono essere attivi contemporaneamente solo 14 miseri lemming. Tuttavia, il vero problema è lo schema di controllo confusionario che richiede ai giocatori di tenere premuto il tasto B per selezionare le abilità, invece di farle comodamente scegliere dal menù.

MAC



■ Per molti aspetti, giocare a *Lemmings* sul Mac in modalità bianco e nero è estremamente piacevole. La grafica, la cui risoluzione è sensibilmente migliore, rende particolarmente bene, ma purtroppo alcuni livelli, in particolare *Pea Soup*, sono quasi impossibili da superare perché non è possibile distinguere gli elementi mortali dei fondali.

AMIGA CD32

■ Questa è la versione originale di *Lemmings* uscita su Amiga, ma su supporto CD invece di un misero floppy disk! Sembra fantastico, ma in pratica che significa? Non molto. La modalità per due giocatori non c'è, e non viene sfruttato minimamente il nuovo formato. Considerate anche che questa conversione è uscita nel 1994, ben dopo il sequel, eppure era in vendita a prezzo pieno...

PLAYSTATION

■ Vi aspettereste che una console potente come la PlayStation sia in grado di far girare alla perfezione *Lemmings*, giusto? Sfortunatamente, le conversioni del titolo originale e del sequel non hanno alcuni livelli e non usano la grafica originale. Un'occasione persa.

avrete bisogno di capire come si può far cambiare direzioni ai lemming senza l'utilizzo di un bloccatore.
Se tutto ciò sembra frustrante è perché *Lemmings* lo è intrinsecamente in quanto spesso richiede di sbagliare molto per capire la soluzione, ma il gioco ha alcune caratteristiche eccellenti che riducono il livello di stress, a partire dai lemming stessi. Pur essendo composti da pochi pixel, le loro animazioni riescono a conferirgli una personalità talmente marcata che ci viene naturale tenere a loro e cercare di fare di tutto per far loro raggiungere l'uscita sani e salvi... e poi guardarne così tanti percorrere contemporaneamente il terreno ondulato dei livelli ha un che di ipnotico.
A questa magia grafica si aggiunge la musica composta originariamente da Brian Johnston, che però Psygnosis ha voluto modificare in parte con il lavoro di Tim Wright per paura che alcuni brani originali potessero innescare battaglie legali riguardo il copyright. Il risultato di questa operazione è l'utilizzo nel gioco di molte melodie popolari, tra cui temi classici come il *Can-Can*. Anche gli effetti sonori

» Si può dare forfait senza innescare l'esplosione atomica... ma la soddisfazione non è certo la stessa.

» I livelli più complessi furono un problema per la conversione su sistemi meno potenti.

D&R RUSSELL KAY

Programmazione, versione per PC

Come sei finito a lavorare alla conversione per PC di *Lemmings*?
Io e Dave Jones lavoravamo insieme alla creazione di giochi per Spectrum, poi lui ha fondato DMA Design dedicandosi alla creazione di giochi per l'Amiga mentre io passai dallo Spectrum al PC (i processori erano simili) iniziando a realizzare conversioni dei prodotti DMA per MS-DOS. Quando è arrivato *Lemmings*, ho realizzato la demo originale, ma prima di potermi concentrare del tutto sul progetto dovevo dare gli ultimi esami e laurearmi, quindi Dave ha iniziato a lavorare al gioco e quando sono tornato ho ricominciato a lavorare alla versione per PC.

Che sfide tecnologiche hai dovuto affrontare?
Ce ne furono alcune: il poco supporto dell'Hardware dei PC, ad esempio; Amiga aveva un Blitter, io una misera CPU. La mancanza dei colori, inizialmente stavamo sviluppando solamente EGA, anche se poi abbiamo deciso di fare anche la versione VGA; c'era poca memoria, all'epoca la RAM arrivava al massimo a 512KB; inoltre esistevano una miriade di PC, con RAM diverse e capacità grafiche e grandezze del disco differenti. Alla fine stavamo lavorando a quattro versioni differenti (EGA/VGA/CGA e Tandy), e inoltre dovevamo far fronte alla polemica sull'assenza della modalità per due giocatori, che a differenza di una console, dove ci sono più controller, non poteva essere risolta usando due mouse. Sono arrabbiato ancora oggi per quella faccenda...

Pensi che la tua versione regga il confronto con quella per Amiga?
Penso di sì, sono molto soddisfatto del lavoro, credo che sia invecchiato bene e che funzionasse molto bene sui PC di quell'epoca.

Qual è la migliore versione di *Lemmings* tra quella Amiga e PC?
Credo che entrambe abbiano i loro pregi. Dopo tanto tempo noto che la versione per PC è la più nota, principalmente perché puntava a un'audience più ampia. Solo in Europa la versione Amiga è molto conosciuta, anche se pure qui ci sono moltissimi giocatori che usano il PC.

Secondo te perché questo gioco è ancora così popolare?
Credo che la ragione sia la sua semplicità.
Si capisce subito come si gioca e un'ottima curva di apprendimento (a cui abbiamo lavorato molto) guida il giocatore livello dopo livello. Quindi è facile rimanere "intrappolati" nel gioco...

Infine ci piacerebbe sentire un tuo aneddoto di quando lavoravi a *Lemmings*.
Quando cercavamo qualcuno che pubblicasse il gioco, tutti coloro che lo provavano lo amavano immediatamente, ma pensavano fosse un rischio troppo grande investirci. Inizialmente anche Psygnosis lo credeva, solo più tardi Dave riuscì a persuadere Ian Hetherington che il gioco sarebbe stato un successo!

LEMMINGS: LA GUIDA DEFINITIVA
LEMMINGS: LA GUIDA DEFINITIVA
LEMMINGS: LA GUIDA DEFINITIVA
LEMMINGS: LA GUIDA DEFINITIVA

contribuivano a rendere carini i lemming, in particolare le loro voci acute che all'inizio di ogni livello esclamavano "let's go!" e ogni volta che c'era bisogno di farli esplodere "oh no!".

Scusate, abbiamo detto "bisogno" di farli esplodere? Potremmo essere stati poco sinceri, perché se è vero che occasionalmente era necessario usare il lemming Bomba per superare alcuni dei 120 livelli, il più delle volte farli esplodere era semplicemente dovuto alla frustrazione dei giocatori. Quando fallite un livello, o quando dovete smaltire dei bloccatori, o semplicemente quando vi va, il pulsante atomico è il vostro migliore amico. Cliccandoci sopra due volte si attivava un conto alla rovescia di cinque secondi sopra la testa di ogni lemming sullo schermo... e al termine del timer tutti esploderanno in un tripudio di pixel volanti. Sebbene fosse diventato il modo standard per terminare un tentativo fallito, in realtà gran parte delle versioni di *Lemmings* offriva anche un'opzione non-nucleare per terminare la partita... che però non usava nessuno perché l'esplosione era molto più divertente.

A proposito di opzioni usate raramente, una delle caratteristiche migliori dell'originale per Amiga era la modalità a due giocatori, che si svolgeva in 20 livelli appositamente progettati.

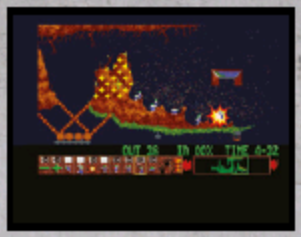
Sebbene si potessero assegnare lavori esclusivamente ai propri lemming, il fattore competitività era dato dalla possibilità di dirottare le creature dell'avversario verso la propria uscita, rubandoglieli. ▶

» Spesso, il problema principale è mantenere gli altri lemming al sicuro mentre quelli utili svolgono le loro mansioni.

D&R TIM WRIGHT

Musica, versione per Amiga

Come ti sei mosso all'inizio per comporre la musica di *Lemmings*?
Avevo il basilare compito di adattare famosi motivetti popolari canticchiabili per rimpiazzare tracce esistenti che creavano problemi in termini di copyright, ad esempio il tema di *Batman*.
In secondo luogo, ero un esperto del software Soundtracker di Karsten Obarski e della sua evoluzione, NoiseTracker, ma mi venne chiesto di scrivere la musica usando un programma fornito da loro – se mi ricordo bene Sound FX di Linel. Infine, c'erano restrizioni in termini di memoria e solo tre canali, perché uno doveva rimanere libero per gli effetti sonori come le esclamazioni dei lemming. Brian Johnston aveva fatto il grosso del lavoro includendo brani famosi come *Ten Green Bottles*, *The Can-Can Theme*, *How Much Is That Doggie In The Window?* insieme a dei pezzi originali. Ciò che competeva a me era sostituire le musiche che potevano darci problemi legali. Il vincolo della memoria comportava il fatto che non avessi molto spazio per nuovi campionamenti, quindi ho dovuto usare gli stessi strumenti in più melodie. Tuttavia, la situazione si è semplificata un po' alla fine, quando mi è stato chiesto di creare delle cover di brani di Psygnosis da includere, tracce da giochi come *Menace* e *Shadow of the Beast* – roba difficile quando si hanno a disposizione solo tre canali e molta meno memoria.
Le canzoni di cui fare la cover le ho scelte a caso... ho selezionato qualsiasi cosa mi venisse in mente. Vecchie melodie folk, inni natalizi e così via. C'erano anche alcune composizioni originali,



giusto per ravvivare un po' le cose, insieme ad alcuni mash-up di temi noti con le mie melodie.

Quanto ci è voluto e quali ostacoli hai incontrato (se li hai incontrati) sulla tua strada?
Ricordo di averci messo una settimana circa, avevo dei tempi molto serrati. Poi ho avuto qualche giorno in più per realizzare le cover dei brani di Psygnosis che ho menzionato prima. Non ho incontrato alcun problema durante la fase di composizione, a parte il tentativo di ottenere il massimo dai campioni all'interno della memoria disponibile. Ci sono alcuni trucchi ben noti che si possono usare su NoiseTracker, ma con il programma fornito non erano utilizzabili... potevo solo inserire le note, quindi sotto questo punto di vista è stato un lavoro difficile.

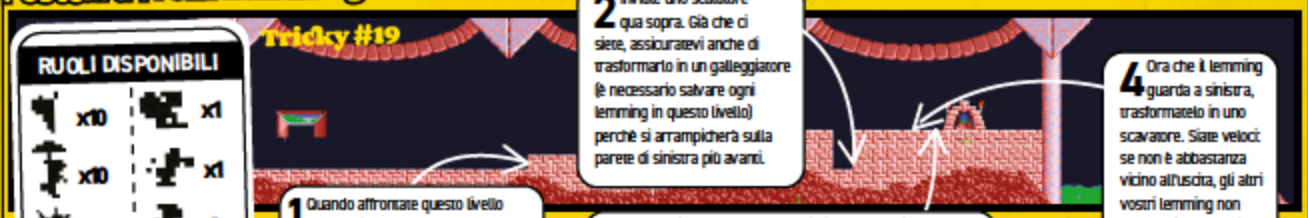
Eri coinvolto negli effetti sonori del gioco? Chi ha fornito quelle voci?
Sono stato coinvolto verso la fine del progetto, quando gli effetti erano già stati registrati e puliti. Credo che il *Lemmings* originale sia stato doppiato dalla madre di Scott Johnston, la cui voce è stata poi riprodotta velocemente per creare quel classico suono da roditore.

Perché c'erano così tanti remix di melodie classiche?
Credo che Psygnosis fosse piuttosto propensa a utilizzare brani di programmi televisivi e altre melodie popolari o di pubblico dominio. Ma volevano allo stesso tempo evitare cause legali e incubi in termini copyright, allora ho suggerito di limitarci a musica nota ma non coperta da copyright. Quindi c'erano riff tratti da brani popolari, musica classica, inni religiosi e così via.

POSTI PERICOLOSI

Questi sono alcuni dei livelli più difficili di *Lemmings*, insieme ad alcuni consigli utili per portarli a termine

Postcard From Lemmingland



RUOLI DISPONIBILI

x10	x1
x10	x1
0	0
0	0

1 Quando affrontate questo livello per la prima volta potete usare qui un costruttore perché ne avete in abbondanza, ma in questa nuova sfida no. Usate invece il vostro sfondatore per creare un percorso fino al pozzo.

2 Inviate uno scalatore qua sopra. Già che ci siete, assicuratevi anche di trasformarlo in un galleggiatore (è necessario salvare ogni lemming in questo livello) perché si arrampicherà sulla parete di sinistra più avanti.

3 Questo è il trucco per passare il livello. Usate il vostro scavatore subito prima dell'uscita e poi assegnategli subito il ruolo di costruttore. Raggiungerà il lato della piccola buca appena scavata e si girerà.

4 Ora che il lemming guarda a sinistra, trasformatelo in uno scavatore. Siate veloci: se non è abbastanza vicino all'uscita, gli altri vostri lemming non saranno in grado di raggiungere il tunnel e la libertà.

Triple Trouble

RUOLI DISPONIBILI

x10	x12
x10	x10
x10	x10
x10	x10

1 Con il primo lemming, scavate una buca leggermente a destra rispetto al punto in cui è atterrato: in questo modo potete salvare quelli che cadono in cima senza troppi sforzi.

2 Posizionate un costruttore in questo angolo e mantenetelo in azione fino a quando non raggiunge il blocco di pietra centrale. Per proteggere gli altri lemming, scavate una buca dove cadono le nuove creaturine.

3 Una volta che il vostro costruttore ha raggiunto la pietra circolare, fategli sfondare il muro per creare un percorso fino all'uscita.

4 Usate un costruttore per riparare il buco scavato in precedenza, completando il sentiero. Ora tutto ciò che vi resta da fare è ripetere questo processo sull'altro lato!

Down, Along, Up, In That Order

RUOLI DISPONIBILI

x2	x5
x2	x1
x10	0
x10	x5

1 Fate arrampicare un galleggiatore su ogni lato di questa struttura e bloccate i pozzi di fuoco alle due estremità del livello. Per liberare il resto dei lemming, scavate a sinistra e a destra in modo alternato.

2 Potreste voler usare un bloccatore per tenere da parte un piccolo gruppo di lemming – dieci dovrebbero bastare. Fate in modo che un costruttore si faccia strada fino a questa prima sporgenza.

3 Create un bloccatore per non far andare i vostri lemming oltre il bordo, poi attivate un costruttore che dovrà colpire il bloccatore. Tornerà indietro a metà costruzione e continuerà il suo lavoro!

4 Ripetete il processo, assicurandovi che il vostro costruttore colpisca il vostro bloccatore per poi girarsi continuando a costruire. Liberate i lemming rimasti rimuovendo i bloccatori e infine respirate!

No Added Colours Or Lemmings

RUOLI DISPONIBILI

x2	x1
0	x1
0	x2
x1	0

1 Una volta che il vostro secondo lemming raggiunge questa posizione, fatelo diventare un bloccatore. Dovete mettere al sicuro tutti i lemming qui, ma non preoccupatevi: salverete quest'utile creatura più tardi.

2 Usate il primo lemming che avete isolato dal gruppo e sfondate questo muro per creare un percorso fino all'uscita.

3 Aspettate che il lemming raggiunga il bordo della piattaforma e dategli il ruolo di costruttore: deve colpire il muro, così che una volta finito si giri a sinistra.

4 Infine, trasformate il vostro lemming solitario in minatore, fategli scavare un tunnel sotto il bloccatore posizionato in precedenza, liberandolo. Una volta fatto trasformatelo in scalatore e il gioco è fatto!

D&R DOMINIC WOOD

Programmazione, Master System e Game Gear

Avevi mai giocato a *Lemmings* prima di iniziare a lavorare alla conversione? Se sì, che cosa pensavi del gioco?
Sì, ci avevo giocato (credo alla versione per PC) e mi era piaciuto, anche se non ci ero entrato in fissa. Pare che la nonna di un mio amico ci giocasse spesso! Sarebbe la conferma del fatto che *Lemmings* sia uno dei primi giochi "casual" di sempre. Mentre lavoravo a un titolo non avevo il tempo per giocare, tuttavia quando abbiamo ottenuto il contratto per questa conversione ci abbiamo giocato molto.

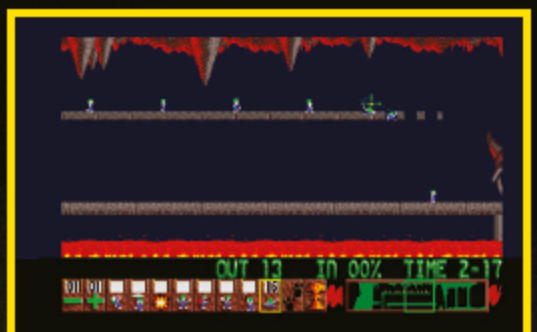
Quali sono state le sfide più grandi che Probe ha affrontato nella conversione del gioco per Master System/Game Gear?
Innanzitutto come costruire fondali modificabili dai personaggi, dopodiché come restituire la sensazione del mouse in un videogame giocato con un controller. Questo ha impiegato molto tempo e fatica, ho dovuto modificare l'accelerazione e la decelerazione e programmare una risposta immediata al cambio di direzione, cosa molto richiesta nelle recensioni. Il mio obiettivo era battere il team che stava lavorando alla versione per Game Boy.

Quanti contatti ha avuto Probe con DMA/Psygnosis durante il processo di conversione?
Non molti da quanto ricordo. Credo che l'originale sia stato programmato da un altro team di esterni, sarebbe stato bello confrontarsi con loro, ma in quegli anni si procedeva molto compartimentati. Sega Japan inviò una email su qualcosa che ci eravamo dimenticati un giorno prima della produzione; avevano ragione, ma implementarlo avrebbe significato testare di nuovo tutti e 100 i livelli, quindi non lo abbiamo fatto.

Secondo te perché la conversione andò così bene?
Avevamo un'ottima squadra, Neil Young (che ha lavorato anche a EA, ngMoco e N3twork) ci coordinava, anche se non mi sembra che ci abbia dovuto rincorrere più di tanto; tra l'altro era il primo gioco su cui Rob O'Farrell, oggi pezzo grosso di EA UK, ha lavorato come tester.

Era una modalità fantastica, ma molto difficile da replicare su altri sistemi e per questo se ne sono perse le tracce nei sequel e nelle conversioni.
La popolarità di *Lemmings* nei primi anni Novanta fu impressionante e per questo l'edizione originale per Amiga fu seguita da conversioni per ogni formato disponibile, dai computer a 8-bit alle console, fino agli hardware più esotici come il CD-i, il SAM Coupé e lo Sharp X68000, oltre che alle console di ultima generazione come il 3DO. Un'espansione intitolata *Oh No! More Lemmings* venne pubblicata rapidamente, ma fu adattata a pochi sistemi di gioco, come PC, Atari ST, SAM Coupé, Macintosh e Acorn Archimedes. I livelli erano presenti in numero variabile anche nelle versioni del gioco per Game Boy Color, PlayStation e Mega Drive.

> **"Oltre alla capacità di creare dipendenza, alla vasta gamma di azioni possibili, all'uso ingegnoso della fisica e al black humor che il gioco presentava, noi (artisti) abbiamo amato come i ragazzi di DMA siano riusciti a racchiudere così bene personaggi e animazioni fluide in una griglia di 8x8 pixel. Un'arte perduta di questi giorni"** Jeff Bramfitt, Psygnosis



» *We All Fall Down* è un livello che torna ripetutamente durante il gioco, diventando ogni volta più difficile.

I *Lemmings* inaugurarono anche la tradizione di allegare alle riviste di videogiochi delle demo originali a tema invernale/natalizio portando l'atmosfera delle feste nel mondo digitale. In un'epoca in cui i videogame erano pensati e commercializzati quasi esclusivamente per un pubblico giovane e maschile, *Lemmings* riuscì a conquistare un pubblico diverso, sia per età che per genere. I simpatici personaggi erano capaci di attrarre l'attenzione di chiunque, ma una volta iniziata la partita si veniva subito catturati da alcune geniali scelte di game design e si finiva per rimanere incollati al gioco fino a notte fonda. In effetti, ci sembra di sentire un entusiasta "let's go!" nell'aria, anche se forse è solo la nostra dipendenza che torna a farsi sentire. Bene allora, facciamo un altro tentativo...

BATTERY

TOP 25 GIOCHI GAME BOY

La classifica dei migliori giochi per il piccolo capolavoro monocromatico di Nintendo

MEGA MAN II

SVILUPPATORE: BIOX
ANNO: 1991 GENERE: PLATFORM

25 Ci piace aprire con questo titolo nonostante lo stesso Keiji Inafune abbia detto che tra i giochi di *Mega Man* per Game Boy questo è quello che trova il meno riuscito. Questo capitolo particolare combina elementi del secondo e terzo gioco di *Mega Man* per NES, ma fortunatamente per i nuovi giocatori la difficoltà è stata abbassata.

MYSTIC QUEST

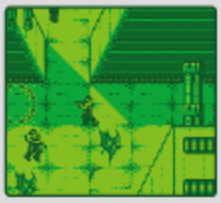
SVILUPPATORE: SQUARE
ANNO: 1991 GENERE: GDR/AZIONE

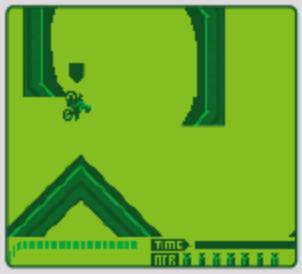
24 Conosciuto come *"Final Fantasy Adventure"* fuori dall'Europa, *Mystic Quest* è solo vagamente basato sulla classica serie di Square, in quanto privo di elementi caratterizzanti della serie come il party composto da più personaggi e il combattimento a turni. Un ottimo piccolo GdR d'azione in cui il nostro obiettivo è impedire che l'Albero di Mana cada sotto il controllo del Signore Oscuro di Glaive.

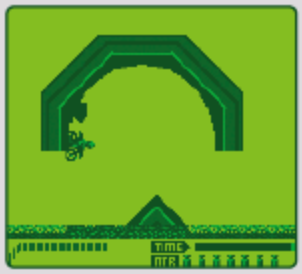
PROBOTECTOR

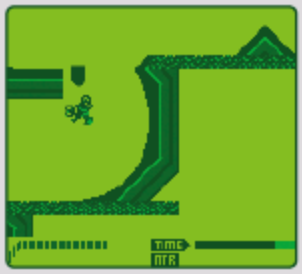
SVILUPPATORE: KONAMI
ANNO: 1991 GENERE: SPARATUTTO

23 Noto come *"Operation C"* in Nord America, i fan di *Probotector* non possono essere stati delusi da questa fantastica uscita portatile, che conserva l'azione frenetica della serie arcade e console. Alternando sezioni a scorrimento laterale e dall'alto come in *Super Contra*, si rivela uno sparatutto eccellente in entrambe le visuali, con un livello di difficoltà piuttosto elevato.









MOTOCROSS MANIACS

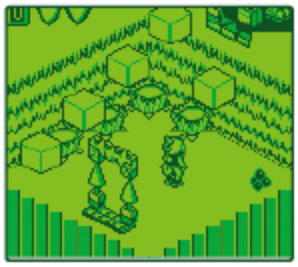
■ SVILUPPATORE: KONAMI
■ ANNO: 1989 ■ GENERE: CORSE/PLATFORM

22 *Motocross Maniacs* ha una grafica a dir poco essenziale, ma è divertentissimo da giocare. Combinando il gameplay a base di motocross di titoli come *Kikstart* con le fasi platform, presenta ai giocatori una varietà di colline, loop e rampe, richiedendo un ottimo equilibrio e un uso giudizioso della nitro per arrivare in fondo al percorso. Una volta riusciti a superare le varie fasi, la sfida è battere i migliori tempi. È una formula semplice, ma il fantastico design dei livelli lo rende un piacere da rigiocare.

MONSTER MAX

■ SVILUPPATORE: RARE
■ ANNO: 1994 ■ GENERE: AVVENTURA

21 L'avventura isometrica, creata per Game Boy dal veterano del genere Jon Ritman, è uno dei migliori giochi per questa console. *Monster Max* vede l'omonimo protagonista cercare di fermare il malvagio Krond dal vietare tutta la musica. Ispirandosi al classico a 8-bit *Head Over Heels*, il gioco vede Max avventurarsi attraverso 29 enormi livelli, ognuno pieno di elementi platform e puzzle, oltre a una varietà di nemici da evitare. La sua uscita è coincisa con il periodo di crisi del Game Boy a metà anni Novanta e per questo non possiamo fare a meno di pensare che avrebbe avuto più successo se fosse stato rilasciato durante uno dei periodi di boom.



METROID II: RETURN OF SAMUS

■ SVILUPPATORE: NINTENDO
■ ANNO: 1994 ■ GENERE: AZIONE/AVVENTURA

20 Anche se questo capitolo ha ricevuto pareri contrastanti da parte dei fan, la seconda avventura di Samus Aran rimane un titolo di tutto rispetto. Il gioco segue l'approccio tradizionale di *Metroid* al game design, con un livello molto grande al posto di tanti più piccoli. L'obiettivo è localizzare e distruggere le creature Metroid, con un rilevatore che traccia il numero rimanente nell'angolo in basso a destra dello schermo. A differenza di altre uscite della serie, distruggendo i Metroid si aprono progressivamente nuove sezioni permettendo una maggiore esplorazione. Il gioco non utilizza il solito espediente di fornire barriere naturali al progresso utilizzando una serie di potenziamenti graduali (cosa poco gradita ad alcuni fan), ma presenta in realtà un certo numero di miglioramenti rispetto all'originale NES che sarebbero diventati standard in seguito.

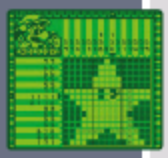
DUCKTALES

■ SVILUPPATORE: CAPCOM
■ ANNO: 1990 ■ GENERE: PLATFORM

19 Il gioco che vede protagonista Zio Paperone rimane uno dei migliori platform su licenza in circolazione, grazie alla saggia decisione di Capcom di ridisegnare i livelli del gioco NES per adattarli allo schermo più piccolo del Game Boy.

MARIO'S PICROSS

■ SVILUPPATORE: JUPITER
■ ANNO: 1990 ■ GENERE: PUZZLE



18 Incrociare gli indizi numerici presenti al lato di righe e colonne per formare un'immagine è l'obiettivo di questo difficile rompicapo. Il timer di 30 minuti non sembra minaccioso a prima vista, ma diventa presto una preoccupazione quando si realizza che gli errori tolgono secondi.

KIRBY'S DREAM LAND

■ SVILUPPATORE: HAL LABORATORY
■ ANNO: 1992 ■ GENERE: PLATFORM

17 Il debutto di *Kirby* su Game Boy era un titolo forse un po' troppo facile, ma i brillanti livelli e l'ottima grafica monocromatica fanno sì che sia ricordato con affetto da molti giocatori. Noi lo preferiamo al suo sequel del 1995.

GOLF

■ SVILUPPATORE: NINTENDO
■ ANNO: 1989 ■ GENERE: SPORT

16 *Golf* non cerca di fare nulla di particolarmente sofisticato e offre una visuale dall'alto di due percorsi da 18 buche. Il gioco è comunque completo, presentando ostacoli, una gamma di mazze e un green con fisica della pendenza.

KIRBY'S PINBALL LAND

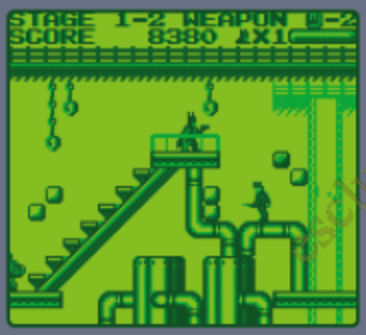
■ SVILUPPATORE: HAL LABORATORY
■ ANNO: 1993 ■ GENERE: FLIPPER

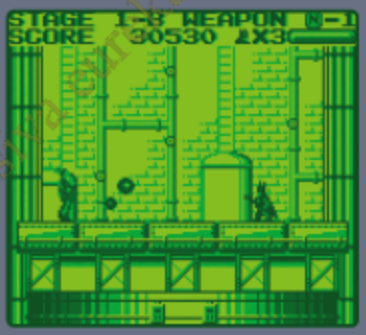
15 Siamo noi a essere troppo appassionati di flipper o era solo molto brava HAL Laboratory a fare giochi di flipper? *Kirby's Pinball Land* include tre tavoli, ampliando il modello stabilito da *Revenge of The 'Gator*.

BATMAN

SVILUPPATORE: SUNSOFT
ANNO: 1990 GENERE: PLATFORM

14 Lo sprite di *Batman* di Sunsoft potrebbe essere la rappresentazione più minimalista del personaggio mai vista, ma sotto il profilo della giocabilità si trattava di un titolo estremamente ricco. Rilasciato sulla scia del successo ottenuto dal film di Tim Burton, questo platform è la nostra licenza cinematografica preferita su Game Boy. L'azione vede il Cavaliere Oscuro attraversare livelli mentre spara ai nemici con una varietà di armi, tra cui il batarang, prima di affrontare a uno a uno i boss finali.

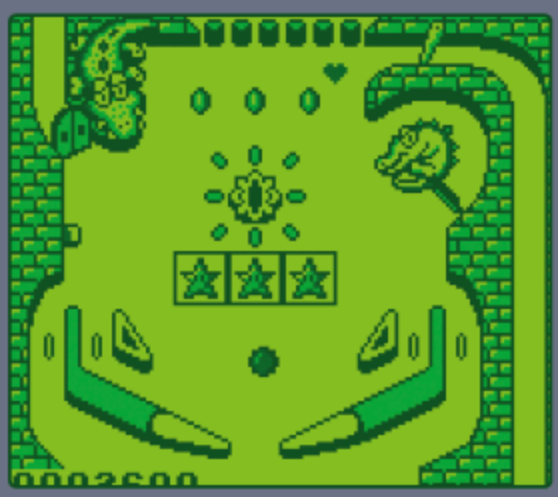




REVENGE OF THE 'GATOR

SVILUPPATORE: HAL LABORATORY
ANNO: 1989 GENERE: FLIPPER

12 Il primo gioco di flipper per Game Boy di HAL Laboratory ci suscita ricordi nostalgici ed è per questo che lo preferiamo a *Kirby's Pinball Land*. Non è solo un ottimo gioco per Game Boy, ma un fantastico gioco di flipper, capace di competere con prodotti simili per console domestiche come *Alien Crush*. Adottando saggiamente un formato a schermo fisso, per evitare lo sfocamento tipico dello scrolling su Game Boy, il gioco presenta un solo tavolo diviso in quattro schermi principali. Come altri grandi titoli simili, presenta caratteristiche impossibili in tavoli da flipper reali, tra cui le tre fasi bonus che si svolgono su schermi aggiuntivi.



GARGOYLE'S QUEST

SVILUPPATORE: CAPCOM
ANNO: 1990 GENERE: PLATFORM

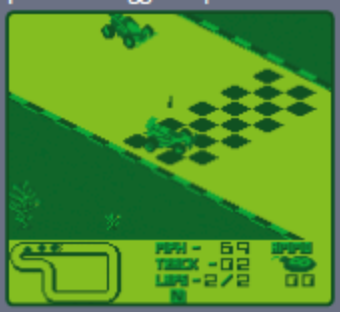
13 Come spin-off della serie *Ghosts 'N Goblins*, *Gargoyle's Quest* vi vede assumere il ruolo di uno dei nemici più irritanti del gioco. Si gioca come Firebrand, un gargoyle che è destinato a sconfiggere il malvagio re della terra per ristabilire la pace. Il gameplay platform è brillante, con un design dei livelli interessante, che sfrutta appieno l'affinità naturale del gargoyle per i muri. Firebrand può attaccarsi a loro, salendo per i passaggi ed evitando i pericoli. Ha anche la capacità di volare per periodi limitati, facilitando i salti difficili.

> **"L'aspetto carino di *Mole Mania* nasconde una natura diabolica, poiché la sua difficoltà aumenta rapidamente"**

SUPER RC PRO-AM

SVILUPPATORE: RARE
ANNO: 1991 GENERE: CORSE

11 Questo titolo sarebbe divertente su qualsiasi sistema, ma la prospettiva isometrica si adatta in maniera semplicemente perfetta al Game Boy. Anche se era già presente nel divertente originale NES, questo punto di vista contribuisce a mitigare i problemi che lo schermo incline allo sfocamento del Game Boy può causare per i titoli di corse in generale. Ogni percorso vi vede affrontare tre avversari CPU, con la vittoria determinata tanto dalla capacità di gestire i pericoli della pista quanto dall'abilità in curva per via delle macchie d'olio, dei punti di accelerazione turbo e delle armi sparse. Non solo supporta due giocatori tramite il cavo di collegamento, ma supporta anche l'adattatore per quattro... un'aggiunta perfetta.



MOLE MANIA

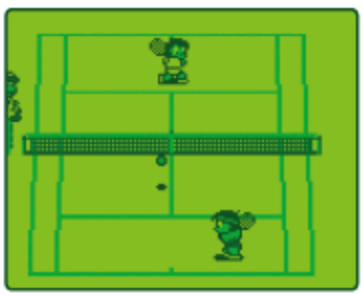
■ SVILUPPATORE: PAX SOFTNICA
■ ANNO: 1996 ■ GENERE: PUZZLE

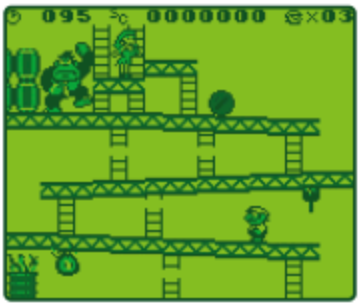
10 Arrivato a metà degli anni Novanta, un periodo relativamente tranquillo per il Game Boy, *Mole Mania* aveva il potenziale per diventare uno dei grandi classici di questa console. Il vostro eroe è Muddy, una talpa che cerca di salvare sua moglie e i suoi figli, che sono stati rapiti dal contadino del posto. Per il giocatore, questo significa farsi strada attraverso una serie di livelli a enigmi con vista dall'alto, mangiando cavoli per mantenere alta la forza mentre si evitano i nemici. Se il vostro percorso è bloccato in superficie, Muddy può scavare la terra per aprire nuove strade. Alla fine di ogni livello, Muddy si scontra con un boss per salvare un parente. L'aspetto carino del gioco nasconde una natura diabolica, poiché la sua difficoltà aumenta rapidamente. Fortunatamente, il design lo rende difficile da abbandonare. Il gioco presenta anche il multiplayer per quelli di voi abbastanza fortunati da avere un amico che dispone della stessa cartuccia. Questa modalità permette al secondo giocatore di prendere il controllo del contadino, cercando di colpire Muddy mentre ruba i cavoli.

TENNIS

■ SVILUPPATORE: NINTENDO
■ ANNO: 1989 ■ GENERE: SPORT

9 Essendo uno dei primi titoli disponibili per Game Boy, *Tennis* ha raggiunto una vasta gamma di giocatori nel corso degli anni. Si tratta di un gioco di tennis semplice ma divertente, che presenta una buona implementazione delle regole e una gamma completa di colpi. Anche se il gioco non offre molto in termini di struttura (nemmeno una modalità torneo di base), gli impegnativi avversari CPU aiutano a passare il tempo nei lunghi viaggi, mentre la possibilità di utilizzare il cavo multiplayer ha aggiunto una certa longevità. L'inclusione di Mario come arbitro ha dato un tocco extra di personalità.





DONKEY KONG

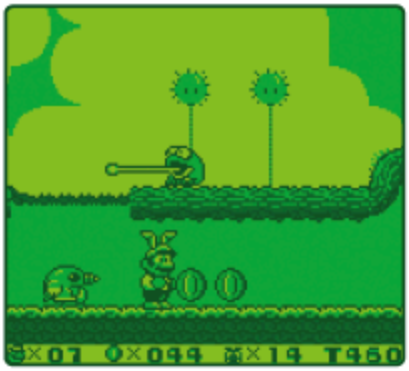
■ SVILUPPATORE: NINTENDO
■ ANNO: 1994 ■ GENERE: PLATFORM

8 Questa impressionante rivisitazione di *Donkey Kong* inizia con i primi quattro livelli ripresi dal gioco arcade originale, ma Nintendo coglie tutti di sorpresa presentando dei livelli a schermo singolo che cambiano completamente la giocabilità. Decine di schermate ricche di piattaforme ed enigmi sfidano Mario a trovare le chiavi per uscire da ogni stage. Ci sono anche grandi scontri con il boss Donkey Kong stesso, tornando spesso allo stile del gioco originale. È anche pienamente compatibile con il Super Game Boy.

DOUBLE DRAGON

■ SVILUPPATORE: TECHNOS
■ ANNO: 1990 ■ GENERE: PICCHIADURO

7 Essendo una macchina tecnicamente limitata con un display monocromatico, il Game Boy non ha mai avuto vita facile con le conversioni arcade. Con *Double Dragon*, Technos ha optato per l'approccio più sensato, adattando il gioco all'hardware invece che spingere l'hardware ad adattarsi al gioco. Costruito da zero per il Game Boy, *Double Dragon* ha catturato lo spirito dell'originale in modo eccellente, creando un minuscolo e divertente picchiaduro. I livelli, i nemici e le armi sono tutti immediatamente riconoscibili dall'originale, ma sono stati rielaborati per il piccolo schermo. Solo l'inclusione del co-op via cavo di collegamento avrebbe potuto far salire in classifica questa ottima conversione.



SUPER MARIO LAND 2: 6 GOLDEN COINS

■ SVILUPPATORE: NINTENDO
■ ANNO: 1993 ■ GENERE: PLATFORM

6 Una dimostrazione tecnica impressionante, che evidenziava quanto fosse progredito lo sviluppo sul Game Boy dal 1989. Mentre l'originale presentava una grafica molto semplice, la maggiore capienza della cartuccia utilizzata per *Super Mario Land 2* ha permesso la creazione di sprite e fondali molto più dettagliati. E mentre *Super Mario Land* aveva una progressione lineare, il sequel permetteva ai giocatori di affrontare i suoi sei mondi in qualsiasi ordine, prima di affrontare il cattivo del gioco, il debuttante Wario. Sebbene si piazzi in alto, *Super Mario Land 2* non è riuscito a superare il suo predecessore.

SUPER MARIO LAND

■ SVILUPPATORE: NINTENDO
■ ANNO: 1989 ■ GENERE: PLATFORM

3 Potrebbe essere visivamente semplice, ma abbiamo preferito il *Super Mario Land* originale al sequel. Il debutto di Mario su Game Boy contiene il classico gameplay che ci si aspetta dalle uscite platform dell'idraulico, ma essendo l'unica uscita nella serie diretta da Satoru Okada, il gioco ha alcune caratteristiche che lo distinguono dagli altri titoli di Mario. Le palle di fuoco possono essere usate per raccogliere le monete che sono fuori dalla portata di Mario, mentre nemici originali come sfingi e robot aiutano rendere il gioco memorabile.

WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3

■ SVILUPPATORE: NINTENDO
■ ANNO: 1994 ■ GENERE: PLATFORM

5 Questo è molto più che un semplice spin-off e Nintendo ha mostrato la sua fiducia nella qualità di *Wario Land* dandogli il titolo di *Super Mario Land 3*. Rispettando le sue origini, Wario interpretata il ruolo da protagonista alla sua maniera ed è deciso a raccogliere più soldi possibili per comprare un castello. La differenza con l'idraulico si riflette chiaramente anche nel gameplay: Mario salta sulle teste dei suoi nemici, mentre Wario li investe con una spallata. Nel complesso, un'ottima avventura platform.

POKÉMON ROSSO E BLU

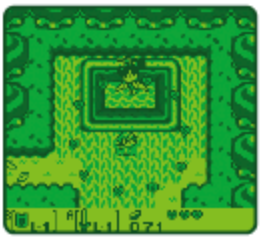
■ SVILUPPATORE: GAME FREAK
■ ANNO: 1996 ■ GENERE: GDR

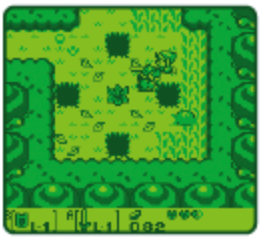
4 L'origine del design di *Pokémon* risale agli anni iniziali del Game Boy, con i primi documenti concettuali di Satoshi Tajiri datati 1990, ma non vide la luce fino al 1996. Anche se il gioco funzionava bene in solitario, furono le funzionalità multiplayer a trasformarlo in una vera e propria mania. Ogni versione vanta mostri esclusivi, ma la collezione completa di 151 Pokémon può essere ottenuta solo scambiando con altri appassionati, rendendo *Pokémon* il miglior motivo per possedere un cavo di collegamento.

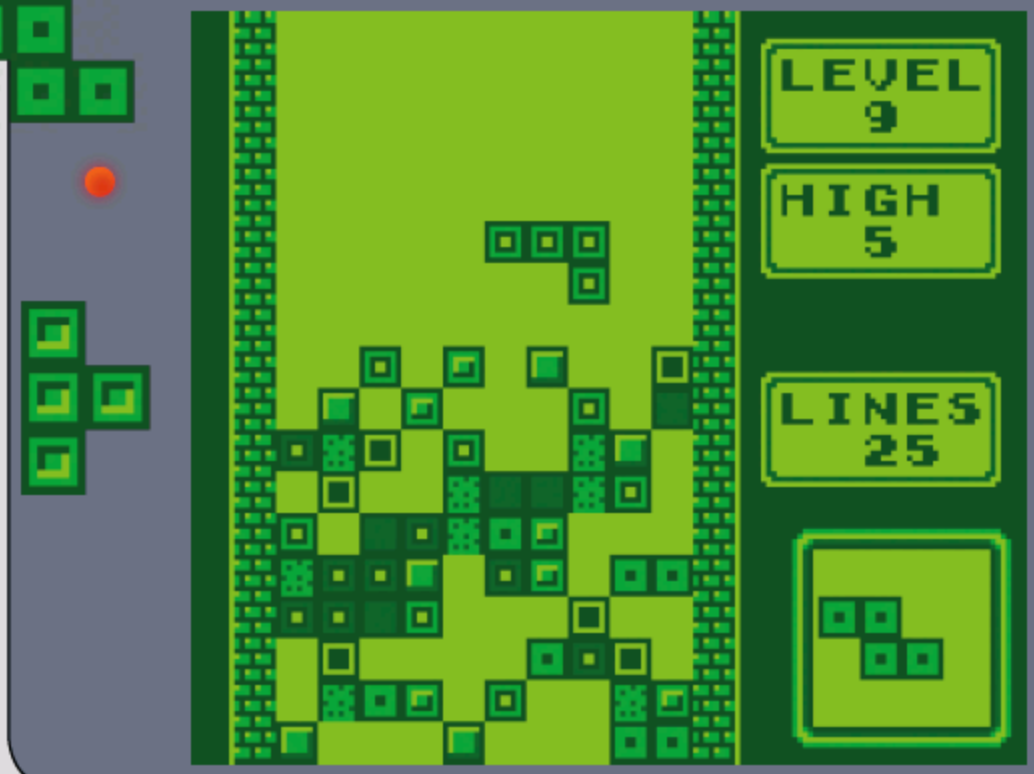
THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

■ SVILUPPATORE: NINTENDO
■ ANNO: 1993 ■ GENERE: GDR

2 Se fosse stato questo il titolo sul gradino più alto del podio nessuno si sarebbe sorpreso. Il gioco è assolutamente fantastico e riesce a restituire il senso di avventura che ci aspettiamo dalla serie. Una vasta mappa, la visione dall'alto e tanti mostri da sconfiggere... qui questi elementi ci sono tutti. Tuttavia, è la forza della narrazione che ha risuonato negli animi dei giocatori, lasciando un'impressione duratura nel tempo. *Link's Awakening* gioca con le convenzioni della serie rimuovendo Link dal suo normale ambiente di Hyrule. Non c'è Triforza e anche la principessa titolare è mancante, poiché questa classica avventura mette l'eroe sull'isola di Koholint, dove lui cerca di risvegliare il Pesce Vento. Il racconto finisce con una memorabile nota agrodolce.







TETRIS

■ SVILUPPATORE: BULLET-PROOF SOFTWARE ■ ANNO: 1989 ■ GENERE: PUZZLE

Tetris è stato un fenomeno assoluto, vendendo oltre 30 milioni di copie e assicurando da solo il successo del Game Boy sui suoi numerosi concorrenti portatili. La genialità di *Tetris* è la sua semplicità: il gioco può essere spiegato a un novizio in pochi secondi. I mattoni cadono dall'alto dello schermo, li usi per costruire un muro e le file completate scompaiono. Più file cancelli in una volta, più alto sarà il tuo punteggio. La sfida del gioco sta nel far durare la partita il più a lungo possibile, malgrado una velocità in costante crescita renda la cosa sempre più difficile. Alla fine di ogni sessione di gioco si ha sempre la sensazione che si sarebbe potuto fare di meglio, quindi ci si riprova ancora... e ancora. Nintendo ha saggiamente reso *Tetris* il gioco ufficiale incluso in bundle per il Nord America e l'Europa, cosa che ha spinto le vendite dell'hardware. Nemmeno la mania di *Pokémon*, un decennio dopo, ha potuto scalfire il successo di questo classico. Sebbene sia semplice e il processo di conversione relativamente facile, ottenere i diritti è stato dannatamente complicato. Anche se la Guerra Fredda stava volgendo al termine, l'Unione Sovietica era ancora molto sospettosa nei confronti degli stranieri (in particolare degli occidentali) e l'arrivo inaspettato di Henk Rogers non era una questione da poco. Le trattative di licenza sono state condotte con una costante presenza del KGB, ma hanno alla fine fatto conoscere Henk al designer di Tetris Alexey Pajitnov, che avrebbe ricevuto poco beneficio finanziario dal successo della versione per Game Boy, poiché il diritto d'autore apparteneva allo Stato, impedendogli di rivendicare royalties. I due sarebbero poi entrati in affari quando Alexey riacquistò i diritti nel 1996, formando The Tetris Company. *Tetris* è fantastico su qualsiasi cosa ci si giochi, ma la versione per Game Boy è sempre sembrata il matrimonio perfetto tra software e hardware.

CINQUE MOTIVI CHE LO RENDONO IL MIGLIORE

1 La semplice meccanica di gioco di *Tetris* gli conferisce un fascino universale, che non ha eguali in nessun altro gioco

2 *Tetris* ti fa risparmiare soldi: essendo coinvolgente riduce il tempo per altri giochi

3 Puoi sempre portare con te una copia di Tetris, grazie alla natura portatile del Game Boy

4 Il lancio del razzo che segue una sessione ad alto punteggio è la migliore gratificazione che si possa ricevere

5 L'interpretazione del Game Boy della canzone popolare russa "Korobeiniki" lascia un'impronta indelebile nel cervello

PERCHÉ È UN PEZZO DI STORIA

Il concetto alla base del primo *Tomb Raider* era semplice: un gioco di esplorazione, soluzione di enigmi e combattimento con una versione femminile di Indiana Jones come protagonista. Trattandosi di uno dei primi grandi giochi d'azione e avventura in 3D, si è imposto come punto di riferimento per il genere. La serie ha visto due reboot e ora è curata dagli sviluppatori di Crystal Dynamics.

DIETRO LE QUINTE DI

TOMB RAIDER

esclusiva eurekaddl.hair

DOPO OLTRE 25 ANNI DI ONORATA CARRIERA, LARA CROFT NON MOSTRA ALCUN CEDIMENTO. RIPERCORRIAMO LA CREAZIONE DEL GIOCO DA CUI TUTTO È PARTITO: LA VERSIONE ORIGINALE, SENZA REBOOT E SENZA ANGELINA JOLIE

È difficile crederci, ma *Tomb Raider* non fu un successo immediato. Quando uscì, nell'ottobre del 1996, approdando prima sul Sega Saturn (e solo dopo un mese su PlayStation), ricevette una buona accoglienza... ma niente di più. Oggi tutti conoscono il nome Lara Croft, anche chi non ha mai provato uno dei suoi videogiochi. Allora quando è successo che è nato il mito? Secondo Adrian Smith, ex direttore delle operazioni e dello sviluppo di Core Design, tutto è successo in modo quasi casuale. "L'idea originale nacque a seguito di un paio di schizzi di Toby [Gard] e da un paio di conversazioni che abbiamo fatto io e lui", spiega. "Non riesco a ricordare l'ora esatta, ma mio fratello [Jeremy Heath-Smith, co-fondatore di Core] e io eravamo appena tornati dal Tokyo Game Show dove avevamo visto in anteprima molti dei titoli in uscita per la nuova generazione di console. L'attenzione generale si era spostata verso lo stile 3D, ed è proprio da lì che è venuta l'idea iniziale per *Tomb Raider*". La scintilla da cui è scaturita l'ispirazione per il nuovo gioco di Core Design fu molto semplice. "Ci siamo detti: 'Non sarebbe bello creare una storia avvolta nel mistero, in Egitto tra i templi e le tombe?'. Ed è così che è iniziato tutto", ricorda Adrian. Dopo aver annotato e discusso di tutte quelle idee, venne redatto un documento guida: un piano che non ha subito deviazioni significative dal giorno del suo concepimento fino al completamento, come racconta Adrian. "Gli elementi chiave del gioco in realtà si sono incastrati molto rapidamente e il progetto messo per iscritto da Toby era di sole 12 pagine". Un elemento cruciale di questo documento, ovviamente, riguardava il protagonista. "Sapevamo che non avevamo bisogno di un supereroe muscoloso e armato fino ai denti", spiega. "Fin da ▶

» Gli enigmi erano complessi, ma solo perché richiedevano di cercare oggetti in ogni angolo dei livelli.

» Sebbene datato per gli standard moderni, lo stile distintivo di *Tomb Raider* è ancora riconoscibile.

» Non c'erano molte sequenze non interattive, ma *Tomb Raider* ogni tanto aveva delle parentesi narrative.

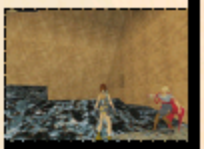
INFO

» **PRODUTTORE:** EIDOS INTERACTIVE

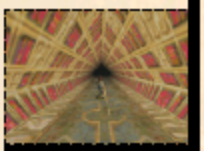
» **SVILUPPATORE:** CORE DESIGN

» **USCITA:** 1996

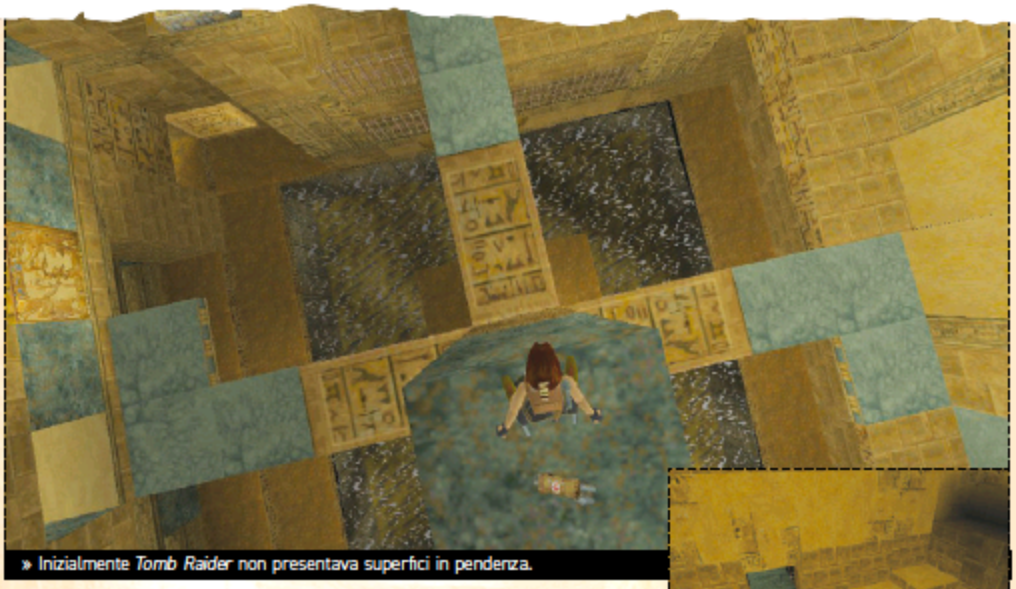
» **PIATTAFORMA:** SATURN, PLAYSTATION, PC



» Pochi altri titoli nella storia dei videogiochi sono riusciti a creare una sensazione di vertigine reale come *Tomb Raider*.



» Il tuo principale antagonista dopo che si è trasformato in una bestia mutante alata.



» Inizialmente *Tomb Raider* non presentava superfici in penderza.

subito volevamo qualcuno con cui il giocatore potesse identificarsi". In effetti, il personaggio che poi divenne Lara Croft rimase senza armi fino a circa metà dello sviluppo: il team fu irremovibile sul fatto che il focus principale avrebbe dovuto essere l'esplorazione e la risoluzione degli enigmi. "C'era il rischio di rovinare tutto", ricorda Adrian. "Non appena dai una pistola a un personaggio, ti ritrovi una versione di Arnold Schwarzenegger". Determinati a non replicare le atmosfere dei film d'azione, i combattimenti con armi da fuoco vennero aggiunti come una meccanica aggiuntiva, anziché come elemento principale.

"A un certo punto dello sviluppo abbiamo avvertito la necessità di integrare alcuni avversari che rendessero più emozionante l'esplorazione", spiega Adrian. "Così sono arrivati i pipistrelli e i lupi, ma poi ci siamo chiesti come Lara avrebbe interagito con loro. Quindi le abbiamo dato delle armi. Penso che questo elemento abbia aggiunto carattere al gioco e fornito uno spunto per far eseguire a Lara quelle acrobazie che tanto la caratterizzano". La capacità di cambiare focus e idee in modo rapido è da sempre uno dei punti di forza di Core Design, una particolarità dovuta anche al fatto di essere un team formato da poche persone. Nathan McCree, compositore del gioco originale e addetto alla produzione delle sequenze non interattive, spiega come le dimensioni della squadra abbiano influito sullo sviluppo: "Inizialmente eravamo sei-otto persone, per poi arrivare a 12-15. Abbiamo lavorato tutti fianco a fianco, quindi non ci scambiavamo email ma, semplicemente, parlavamo". Questa stretta vicinanza si è tradotta in una crescita organica per *Tomb Raider*, afferma Nathan, con scambi di spunti tra i membri junior e senior del team. "Eravamo come una famiglia, spesso uscivamo insieme e facevamo festa. Molti di noi sono ancora in contatto".

» Sebbene sia stato lanciato sul Sega Saturn, *Tomb Raider* è diventato un simbolo della PlayStation.

Nathan ammette che lavorare a una produzione minore, com'era *Tomb Raider* all'epoca, comportava numerosi problemi: "Ricordo che eravamo andati a Londra per registrare il dialoghi in uno studio", dice Nathan. "Alcuni giorni dopo, nella sede della Core Design a Derby, mi ero accorto che ci eravamo dimenticati di registrare le voci di uno dei personaggi. Mancando pochi giorni alla presentazione finale al produttore, non c'era abbastanza tempo per prenotare un'altra sessione di registrazione. Così ho interpretato io la parte del monaco medievale nella sequenza che precede il 5° livello 'St. Francis's Folly'".
A conti fatti, le dimensioni ridotte del team di sviluppo sono state però un enorme vantaggio per la produzione. "Penso che sia difficile mantenere alti livelli di creatività in un team numeroso", ▶

SPECIE IN PERICOLO

Che siano mitiche o reali, Lara le ucciderà!

PIPISTRELLI
Sembrano piccole creature che emettono innocui stridii, ma non sottovalutate la loro capacità di spingervi a saltare verso la morte.

ORSI
Gli orsi si muovono furtivamente per poi sferrare un colpo formidabile quando si avvicinano. L'agilità di Lara è la sua migliore arma in questo caso.

LEONI
Ecco un'altra creatura che può fare molti danni se si avvicina. La cosa migliore da fare è girare come una pazza per confondere e spaventare il re della giungla. Poi sparargli.

CENTAURI
Ci sono anche i centauri, purtroppo. Questi mostri mitologici lanciano dolorose palle di fuoco esplosive contro Lara, perciò sarebbe meglio evitarli. Se potete, scappate e basta.

CLONE
Un clone senza pelle di Lara che imita ogni suo movimento e qualsiasi danno gli infliggiate viene riflesso contro di voi. Se solo ci fosse una botola su una pozza di lava nelle vicinanze...

MUTANTE (GIGANTESCO, SENZA GAMBE)
Sarà anche senza gambe, ma compensa ampiamente con il suo aspetto terrificante e la sua capacità di uccidervi rapidamente.

GORILLA
Sappiamo che sono intelligenti e nostri parenti stretti, ma sembra che a Lara non importi granché e non desideri altro che la morte dei nostri cugini. Ahimè.

MUTANTI MUMMIFICATI
Non sappiamo perché gli Egizi mummificassero questi mostri. Inoltre, esplodono... perché altrimenti non erano abbastanza pericolosi?

MUTANTI (A QUATTRO ZAMPE)
Alcuni mutanti non hanno mai imparato ad assumere la postura eretta, restando su quattro zampe. Sono nemici piuttosto irritanti.

RATTI
Come fa un gioco a essere completo senza animali infestanti? I ratti di Tomb Raider sono fastidiosi, niente di più. Come i pipistrelli, ma almeno non volano.

PERSONE
Naturalmente, gli animali più pericolosi per Lara sono le altre persone. Questi nemici sono pericolosi perché possono effettivamente rispondere al fuoco di Lara.

MUTANTI VOLANTI
Cosa c'è di peggio di un mutante? Un mutante volante. Questi mostri non sono molto difficili da affrontare, ma, se non prestate attenzione, possono fare male.

RAPTOR
Su una scala da "uno" a "inaspettato", i Velociraptor che compaiono in Tomb Raider vengono classificati come "ma che...". Il cugino più grande, appare poi subito dopo...

MUTANTI (BIPEDI)
Alcuni mutanti senza pelle sono riusciti a camminare eretti, ma, invece di farci un favore, ci innervosiscono ancora di più.

LUPI
Un lupo non è un problema per Lara. Sfortunatamente, però, si muovono in branco, e sei contro uno è una situazione poco piacevole. Schivate, rotolate e tuffatevi parecchio.

COCCODRILLI
Questi giganti verdi non sono difficili da affrontare sulla terraferma, ma il problema è che spesso li incontrerete mentre vi fate un bagno.

TIRANNOSAURO REX
Il nemico più famoso compare all'inizio del gioco ed è facile da sconfiggere. Se vi nascondete nella fenditura, non potrà raggiungervi. Non c'è da stupirsi che sia estinto.

CREATURE MORTALI

» Venne chiesta la rimozione del logo dai kit medici da parte di una "certa organizzazione".

» La tradizione della morte violenta di Lara continua ancora oggi, ma niente è più terrificante di uno schianto sul terreno.

» La casa di Lara fungeva da tutorial. Nel secondo gioco potevate persino chiudere a chiave il maggiordomo nella dispensa.

spiega Adrian. "Quando fai parte di una piccola squadra tutti vivono e respirano [il gioco] e questo è un toccasana per la concentrazione e la motivazione". Questo è stato possibile grazie anche una serie di strumenti software che il team aveva creato internamente e che permettevano veloci modifiche ai livelli e alle meccaniche di gioco. "Penso che questo sia stato uno degli elementi chiave del successo", spiega Adrian. "Il fatto che tutta la squadra potesse giocare e apportare modifiche facilmente". Ovviamente, lavorare così a stretto contatto portò anche ad accesi confronti e, sia Adrian sia Nathan, ricordano le discussioni, a volte accese, su alcune questioni come i cambi di inquadratura quando Lara entrava in una stanza, o il fatto che il gioco originariamente non presentasse superfici in pendenza.
Malgrado queste discussioni accalorate, all'interno della squadra Core Design non c'erano però particolari disaccordi.

In effetti, l'unico grande motivo di scontro fu il tentativo del produttore Eidos di convincerli a lasciar perdere l'idea della protagonista femminile.
"Ci dicevano: 'Non dovete realizzare un gioco con solo un personaggio femminile, inserite almeno un personaggio maschile affinché il giocatore possa scegliere'", afferma Adrian. "La squadra ha mantenuto una posizione ferma, come era giusto che fosse. *Tomb Raider* sarebbe stato un gioco diverso se il giocatore avesse potuto scegliere tra un personaggio maschile o femminile. Non indietreggiare su quella decisione di rivelò la scelta vincente e Lara Croft divenne un'icona: apparve sulla copertina di molte riviste, andò in tournée con gli U2, girò un paio di film sulle sue avventure... il resto è storia. Anche in questo caso inizialmente le cose non furono rosee, in quanto l'unica cosa che sembrava interessare ai giocatori e alla stampa specializzata erano le dimensioni del suo seno.
Quelle cose poligonali che le sporgevano dal petto attirarono troppa attenzione a metà degli anni Novanta, ed è qualcosa che ancora oggi Adrian trova divertente. "Per noi, era un personaggio dei cartoni animati", ride. "Né più né meno come in *Tom & Jerry*, quando Tom viene colpito con un martello sulla zampa, la quale poi si gonfia fino ad aumentare di volume fino anche a dieci volte".

Man mano che l'attenzione su Lara cresceva, sempre più persone si interessavano a Tomb Raider scoprendo un gioco per certi versi spietato.
Un minuto prima venivi gratificato dalla scoperta di munizioni e di un kit medico dietro a un'antica statua di un gatto, il minuto dopo eri inseguito da un gruppo di Velociraptor verso un Tyrannosaurus Rex.
Tutti ricordano la prima volta che hanno trovato la mano gigante nel Palazzo di Mida: la tentazione di saltarci sopra era troppo grande... peccato che Lara finiva per morire dopo essersi trasformata in oro.
La storia preferita di Adrian riguardo a Tomb Raider è però qualcosa che solo chi ha lavorato

» *Tomb Raider* attinge a piene mani a vari elementi mitologici, come il martello di Thor in questa immagine.

» Recuperare gli ingranaggi era uno degli enigmi presenti in *Tomb Raider*.

"GAME OVER" Le sfortunate disavventure di Lara Croft

LA SPADA DI DAMOCLE

Che cos'è quell'ombra sul pavimento? Oh, è solo una spada gigantesca sospesa sopra di voi, pronta a cadervi sulla testa.
E ricordate: nel racconto greco era un'unica spada. In *Tomb Raider* ce ne sono una decina.

ANNEGAMENTO

La maggior parte delle volte vi sarete fatti prendere dal panico mentre cercavate disperatamente di far uscire Lara dall'acqua per permetterle di riempirsi di nuovo i polmoni. Se non ce la facevate, vi sentivate davvero malissimo. Ancora oggi è uno spettacolo davvero spiacevole.

IMPALAMENTO

Una cosa è cadere e far spezzare il collo alla povera Lara, come è successo a tutti noi un milione di volte in *Tomb Raider*, ma finire il volo su una serie di spuntoni sparsi in giro da antichi sadici è qualcosa di ancora più spaventoso.

LAVA

Perché quella parte di pavimento è rosso? Oh giusto, perché è roccia fusa e rovente. Se pensavate che le cadute, gli spuntoni e gli animali fossero il peggio che potesse capitare, sappiate che in alcuni livelli metà del pavimento è mortale.

IL TOCCO DI MIDA

Core ha introdotto la mano di Mida per invogliare i giocatori a salirci sopra, una delle sorprese più spiacevoli e crudeli di qualsiasi gioco. Cosa è successo quando, inevitabilmente, l'avete fatto? Il tocco del re trasformava Lara in oro. Oro freddo, duro, morto.

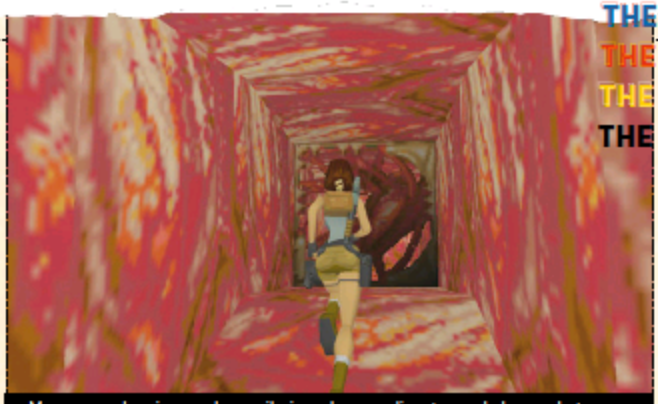
DALLO STESSO SVILUPPATORE

CHUCK ROCK
SISTEMA: ATARI ST, AMIGA
ANNO: 1991

FIRESTORM: THUNDERHAWK 2 (NELLA FOTO)
SISTEMA: PC, PLAYSTATION
ANNO: 1995

PROJECT EDEN
SISTEMA: PC, PS2
ANNO: 2001

dietro le quinte può sapere.
"Il gioco originale prevedeva la presenza di 100 segreti", spiega. "Mentre lavoravamo al sequel riceviamo in ufficio una telefonata alle quattro del mattino. Dall'altra parte della linea, qualcuno in lacrime ci implorava: 'Sto giocando, ho scoperto 99 segreti, per favore ditemi dov'è l'ultimo, non riesco a trovarlo!'. Abbiamo poi scoperto che i programmatori avevano contato i segreti, ma nessuno li ha mai trovati tutti e 100, il conteggio si è fermato a 99!".
"Ai giocatori disperati dicevamo: 'Continuate a giocare, prima o poi lo troverete...' e nel frattempo abbiamo modificato il gioco, così nelle nuove copie era stato inserito il segreto mancante".
Non passò molto tempo dopo lo sviluppo e il lancio di *Tomb Raider* che il fenomeno cominciò a decollare. Nathan spiega come la squadra fosse stata colta di sorpresa quando Tomb Raider e la stella di Lara hanno iniziato a brillare così intensamente.
"Credo che nessuno di noi avesse previsto quanto il gioco sarebbe diventato famoso. È stato solo quando ha scalato le classifiche e abbiamo letto le recensioni che ci siamo resi conto di aver fatto qualcosa di speciale".
Man mano che la sua stella cresceva, Lara si ritrovò sempre più al centro dell'attenzione, mettendo in ombra il gioco *Tomb Raider*. Tuttavia, ciò non turbò il team di Core. "Ricordo che anche noi abbiamo dedicato molte attenzioni a Lara", scherza Adrian, "quando il livello di interesse ha cominciato a salire, ci siamo posti domande del tipo: 'Quando è il suo compleanno?' E abbiamo risposto senza pensarci su: 'Be', è il 14 febbraio'. 'Dov'è andata a scuola?' Be', l'abbiamo mandata in una scuola maschile".
Seguirono inevitabilmente dei sequel, anche se il piano originale prevedeva un solo capitolo. I team cambiarono e furono incoraggiati a far fluire la creatività, ma alla fine la scintilla si affievolì. L'attrattiva di Lara iniziò a svanire. Dopo la disastrosa uscita di *Tomb Raider: Angel of Darkness*, Core Design fu privata della sua stessa creazione, e Lara e le sue avventure passarono sotto il controllo di Crystal Dynamics con sede negli Stati Uniti per l'uscita di *Tomb Raider: Legend* nel 2006. Il titolo si rivelò un nuovo successo e contribuì alla rinascita di una vera superstar dei videogiochi. Purtroppo, però, il destino di Core Design non prevedeva nessuna rinascita. Fu proprio una fine triste dopo un inizio così brillante, ma né Adrian né Nathan provano rancore: "Mi sono divertito", sorride Nathan. "Mi è piaciuto scrivere la musica e lavorare con lo sceneggiatore e i doppiatori per produrre le sequenze video".
Anche l'orgoglio di Adrian è palpabile: questo progetto è cresciuto enormemente, partendo da un piccolo team britannico con un'idea originale. "Ne sono estremamente fiero", dichiara, "abbiamo creato qualcosa che ha resistito alla prova del tempo. Penso che dovremmo sempre tenerlo a mente e andarne fieri. Possiamo guardarci indietro con un atteggiamento positivo. È stata un'esperienza incredibile, di cui sono felice di aver fatto parte". ●



» Man mano che si procede con il gioco, le cose diventano... be', un po' strane. Sembra proprio che la Grande Piramide sia viva all'interno!

> **"È STATO SOLO QUANDO IL GIOCO HA SCALATO LE CLASSIFICHE E ABBIAMO LETTO LE RECENSIONI CHE CI SIAMO RESI CONTO DI AVER FATTO QUALCOSA DI SPECIALE"** Nathan McCree

» È spigoloso, le texture sono di bassa qualità e la distanza visiva è scarsa... ma *Tomb Raider* offre un'esperienza di gioco incredibile.

L'ETTO DINAMICO

Una volta strappata alle grinfie dei suoi creatori, Lara si è trasferita alla Crystal Dynamics, con sede negli Stati Uniti. Mentre molti erano preoccupati per la sua sorte, temendo il peggio per l'eroina britannica, la storia ha dimostrato che i suoi nuovi custodi, ormai da quasi venti anni, sanno come realizzare un fantastico gioco di *Tomb Raider*.

TOMB RAIDER: LEGEND 2006

■ Crystal Dynamics ha sorpreso molti giocatori con la sua prima versione di *Tomb Raider*, soprattutto perché era di buona qualità. Talmente buona, che molti si sono subito lasciati alle spalle Core Design. *Legend* è stato un esordio coraggioso che ha dato i suoi frutti.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY 2007

■ Remake dell'originale del 1996, *Anniversary* è stato sia un regalo per il decimo compleanno di *Tomb Raider* sia un gioco dannatamente bello di per sé. Non si è trattato solo di un rifacimento, bensì di una rinascita completa. È un titolo che completa l'originale, affiancandolo con orgoglio.

TOMB RAIDER: UNDERWORLD 2008

■ Probabilmente il meno memorabile dei titoli *Tomb Raider* a opera di Crystal Dynamics. Anche se *Underworld* non era poi così terribile, risultava noioso. Ha dimostrato che la formula pensata da Core Design necessitava di una bella rinfrescata.

TOMB RAIDER 2013

■ E così Crystal Dynamics ha proposto un reboot delle avventure di Lara, dandoci una storia sulle origini di Miss Croft e un'avventura che ha preso parecchi spunti da titoli come *Uncharted* e *Far Cry*, tra gli altri, imitando sostanzialmente i suoi emuli.

RISE OF THE TOMB RAIDER 2015

■ L'ultimo titolo, *Rise* mostra una crescita del personaggio e, cosa più importante, reintroduce l'esplorazione nelle tombe. *Rise* è stato seguito da *Shadow Of The Tomb Raider* nel 2018, anche se l'accoglienza non è stata altrettanto calorosa.

Illustrazioni Freepik

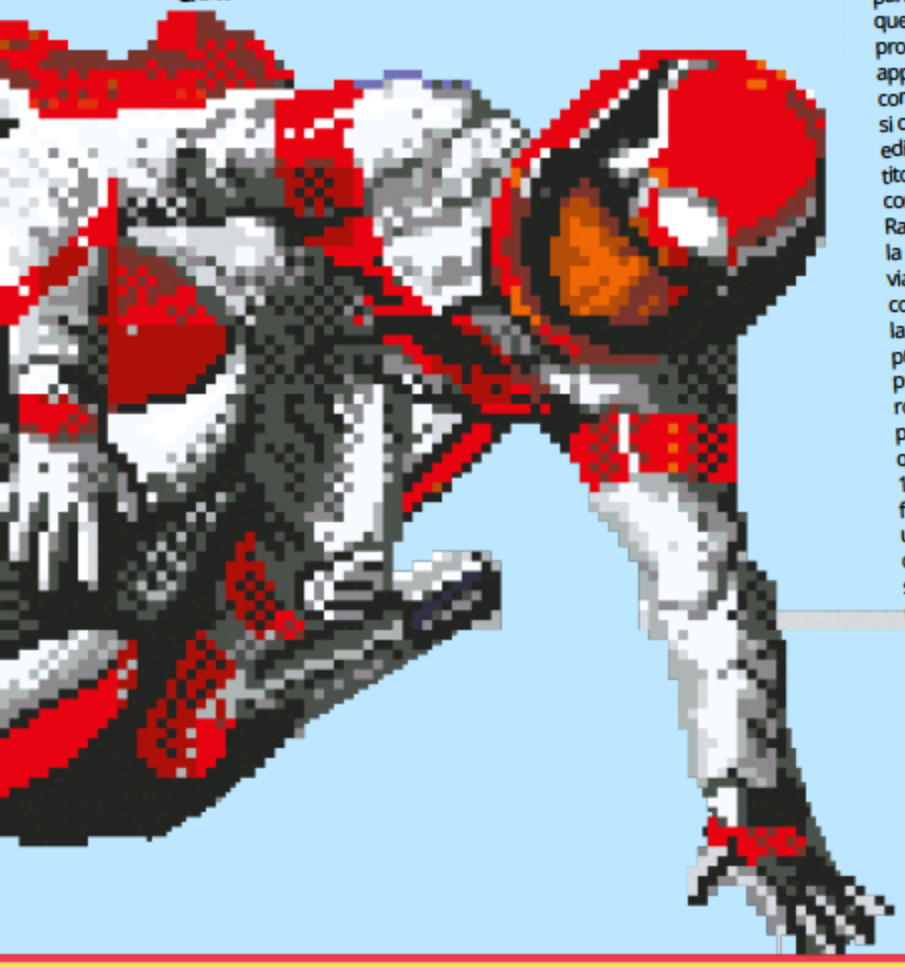
SELLE

esclusiva eurekaddl.hair

BOLLENTI

LA STORIA COMPLETA DI ROAD RASH

È stato uno dei videogiochi di corse tecnicamente più impressionanti dell'era 16-bit e il simbolo di un nuovo modo d'intendere i videogiochi. Ripercorriamo la strada di questa serie con il produttore della versione Mega Drive Randy Breen



La moto è la cosa più vicina al sedersi su un razzo e accendere la miccia. Nelle sue cilindrate più potenti è un mezzo capace di trasmettere emozioni uniche che, purtroppo, nessun videogioco per console sarà mai in grado di replicare. Per tale ragione, all'inizio degli anni Novanta, la EA decise di approcciare il mondo delle corse motociclistiche da una nuova prospettiva, aggiungendo qualcosa di unico nella speranza di rendere le competizioni virtuali più coinvolgenti. Sebbene siano molte le persone di talento coinvolte nella creazione di *Road Rash*, due in particolare possono essere identificate come i "padri" di questo progetto. Il primo è Randy Breen, sviluppatore e produttore della serie per il Mega Drive, oltre che grande appassionato di motociclismo. La sua esperienza in EA comincia già nel 1986, quando sul libro paga dell'azienda si contavano a malapena 100 persone. "All'inizio, EA era un editore che si avvaleva di sviluppatori esterni per creare titoli originali per i computer più popolari in quegli anni, come il Commodore 64, l'Apple IIc e il PC IBM", ricorda Randy. "Eravamo un po' in ritardo per quello che riguardava la produzione di titoli per il NES della Nintendo, anche per via di un certo scetticismo a seguito del fallimento della console Atari a metà degli anni Ottanta. Comunque, verso la fine del decennio, l'azienda iniziò a sviluppare alcuni prodotti internamente, tra cui alcuni progetti destinati proprio al NES. Ricordo che stavamo lavorando a delle routine per la visualizzazione di un tracciato stradale da poter essere usate in un gioco di corse per Nintendo 8-bit quando arrivarono i kit di sviluppo di una nuova console 16-bit, il Sega Mega Drive. Così venne deciso di spostare le forze sul nuovo sistema e il lavoro fatto per il NES venne usato come base per il nuovo progetto". Il responsabile di quelle routine, nonché il secondo protagonista di questa storia, era Carl Mey. In qualità di direttore tecnico per EA nel 1989, uno dei suoi primi progetti fu quello di trovare un modo per mostrare su schermo dei tratti di strada in salita e discesa sul NES. Tuttavia, si rese presto conto che, mentre la console garantiva ottimi effetti di scaling, la gestione dell'inclinazione della pista sarebbe stato qualcosa di complicato da ottenere. I suoi sforzi, però, furono premiati, poiché fu proprio questo effetto a essere adattato al più potente Mega Drive, contribuendo così a generare l'impressionante *Road Rash*. Nel corso di un'intervista rilasciata alla rivista *Games™*, in cui si discuteva della realizzazione del primo titolo della serie, Carl, che aveva ▶

lavorato anche al successo per Mega Drive *Desert Strike*, ha spiegato in dettaglio come funzionava l'effetto e come la tecnologia alla base della serie *Road Rash* abbia iniziato a prendere forma: "Ho creato un algoritmo di ridimensionamento superveloce, che consentiva di avere lo scaling di diversi sprite in contemporanea, con l'effetto dello scorrere della strada. La mia routine funzionava esattamente come il Mode 7 del Super NES, a eccezione della mancata rotazione attorno all'asse Z. Durante l'ottimizzazione del codice, ho scoperto che gli interrupt che utilizzavo per impostare la scala per ogni linea di scansione utilizzavano circa il 60% della CPU. In quel momento, Edwin Reich stava lavorando a una versione in vero 3D di *Blockout* per Mega Drive, così abbiamo integrato la sua tecnologia in *Road Rash* e siamo riusciti a eseguire il rendering anche di tutti i dettagli della strada, comprese le linee tratteggiate". Randy ha prodotto e contribuito alla creazione di numerosi racing games prima di *Road Rash*, tra cui *Ferrari Formula One* e l'acclamato gioco per PC e Amiga *Indianapolis 500: The Simulation*. Sviluppato dall'ormai estinto Papyrus Design Group, e progettato dai fondatori dello studio David Kaemmer e Omar Khudari, *Indianapolis 500* è universalmente considerato uno dei primi simulatori di corse a comparire sui computer di casa. Rispetto ai titoli arcade dell'epoca, il gioco offriva la possibilità di partecipare a una rappresentazione fedele della 500 miglia, nonché di modificare l'assetto dei veicoli, testarli nelle gare di prova e persino correre 200 giri completi su un'impressionante versione virtuale dell'Indianapolis Motor Speedway. "*Indy 500* di Papyrus era davvero un gioco fantastico e avveniristico, ma incredibilmente difficile", dichiara Randy. "Le gare richiedevano molta disciplina e concentrazione, mentre io sentivo la voglia di fare qualcosa di più immediato e divertente per raggiungere un pubblico più ampio. Ero un grande appassionato di moto e pensavo che potessero offrire valore aggiunto in termini di divertimento, grazie al fatto che si poteva vedere il pilota".

Randy sottopose la sua idea ai capi, ma incontrò una certa resistenza poiché credevano che le auto fossero più popolari tra i giocatori americani. Tuttavia, dietro il desiderio di realizzare un gioco di corse motociclistiche, c'era qualcosa di più del semplice amore per le due ruote: c'era anche un motivo tecnico. "Sul Mega Drive c'erano dei limiti agli sprite: se ce ne erano più di 7 su una linea iniziavano a tremolare e scomparivano in modo casuale. Un'auto sullo schermo di dimensioni ragionevoli ne richiedeva 3 o 4; per una moto erano sufficienti 1 o 2, così avrei potuto aggiungere più azione sullo schermo", continua Randy. "Presi ispirazione dalle mie gite in motocicletta sulle colline intorno a San Francisco, nonché dalle 'spallate' che si scambiavano i piloti della MotoGP e dai combattimenti visti nel film d'animazione *Akira*. Sviluppai così un concetto intitolato *Road Rash On Mulholland Drive*, un progetto davvero molto ambizioso considerate le potenzialità delle console dell'epoca... anche se alla fine siamo comunque riusciti a includere gran parte di quel progetto originale nel gioco arrivato nei negozi". Quella proposta azzardata piacque alla dirigenza della EA e così *Road Rash* ottenne il via libera e Randy venne incaricato di guidare il team di sviluppo. Le cose procedettero più lentamente dal previsto, tanto che dopo un intero anno di lavoro, la prima demo che venne mostrata era decisamente sotto le aspettative. Randy ricorda bene come andarono le cose: "La nostra prima uscita pubblica non è andata molto bene. EA presentava i prodotti per Mega Drive molto prima del lancio e così dovemmo mostrare una versione precaria

> "ERO UN GRANDE APPASSIONATO DI MOTO E PENSAVO CHE POTESSERO OFFRIRE VALORE AGGIUNTO IN TERMINI DI DIVERTIMENTO RISPETTO ALLE AUTO"

» *Road Rash* vantava un impressionante effetto di scaling e una fisica folle. Non era certo possibile fare le stesse cose in *Hang-On*.

TUTTE LE CONVERSIONI

La guida alle conversioni di *Road Rash*

AMIGA
Una conversione molto dignitosa che, in realtà, appare più energica dell'originale, sebbene non sia altrettanto fluida. Sinceramente, sono poche le differenze tra queste conversioni. La versione per l'Amiga si controlla usando il joystick e non è altrettanto nitida. Probabilmente, è tutto qui.

GAME BOY
È già complicato portare su Game Boy un qualsiasi tipo di racer 3D, figuriamoci uno che include anche elementi di combattimento. In qualche modo, però, il piccolo portatile Nintendo riesce a fare un buon lavoro, malgrado alcuni elementi siano stati omessi (come la possibilità di acquistare nuove moto).

GAME BOY COLOR
Nonostante il nome, la versione per Game Boy Color di *Road Rash* era, in realtà, una conversione di *Road Rash II*. Anche se le gare sono un po' lente non si può criticare la grafica. Questa versione includeva anche calci, armi, un negozio di moto e la modalità multiplayer per due giocatori tramite apposito cavo link.

MASTER SYSTEM, GAME GEAR
Considerando che l'originale si era spinto oltre i limiti tecnici del Mega Drive, il fatto che Probe Software fosse riuscita a comprimere l'intero gioco sul Master System è stata un'impresa incredibile. Una conversione fantastica che non è fluida o veloce, ma è impressionante sotto tutti gli altri punti di vista.

che faticava a mantenere un frame rate ragionevole e aveva animazioni sommarie. Serpeggiava un certo scetticismo in merito al fatto che potessimo farcela, ma, nei mesi successivi, Dan Geisler e Walt Stein [co-designer di *Road Rash*] riuscirono a migliorare le prestazioni e Connie Braat fece un ottimo lavoro per migliorare le animazioni. Arthur Koch e Matt Sarconi, tra gli altri, sono stati in grado di trovare un ottimo equilibrio tra gli elementi realistici e impressionistici richiesti della piattaforma".

In *Road Rash*, attraverso una visuale in terza persona, i giocatori partecipavano a una serie di gare illegali lungo le strade statali della California, tra cui Sierra Nevada, Palm Desert e Redwood Forest. Man mano che i giocatori progredivano nel gioco, anziché trovare nuove piste, si cimentavano sempre con le stesse 5 che però diventavano progressivamente più lunghe, mentre la competizione si faceva via via più veloce. Oltre alla possibilità di tirare calci agli avversari, c'erano molti altri aspetti che rendevano *Road Rash* un racing game unico. L'impressionante paesaggio pseudo-3D era arricchito da scenari realistici e oggetti interattivi. I giocatori non solo dovevano stare attenti agli altri motociclisti ma anche alla fauna selvatica locale, al traffico in arrivo, agli oggetti ai margini delle strade e persino agli agenti di polizia che potevano arrestarli. C'erano anche alcuni elementi in stile simulatore, ad esempio gli specchietti laterali che offrivano una visione completa a 360 gradi dei piloti rivali; inoltre, quando i motociclisti cadevano dalla moto, i giocatori mantenevano il pieno controllo del personaggio e dovevano riportarlo in sella. EA ha introdotto anche il concetto di personalità degli avversari. I piloti rivali, infatti, avevano un carattere definito, e i motociclisti si punzecchiavano tra le gare per creare un'atmosfera coinvolgente e immersiva, facendo sentire i giocatori davvero protagonisti di una competizione fuori legge. Inoltre, si potevano spendere i soldi guadagnati nelle gare per acquistare moto dalle prestazioni superiori o riparare quelle vecchie. A proposito di moto... il fatto che nel gioco si potessero attaccare fisicamente gli altri piloti aveva causato una totale chiusura dai più famosi marchi produttori di due ruote. Quindi il gioco non aveva licenze ufficiali e i bolidi presenti in *Road Rash* avevano nomi di fantasia (come Panda, Shuriken e Kamikaze, degli alias, rispettivamente, per la Honda, la Suzuki e la Kawasaki), mentre il premio finale, la potente Diablo 1000, si ispirava alla Ducati. Lo sviluppo di *Road Rash* è durato circa 21 mesi, e il gioco è uscito nella primavera del 1991 conquistando subito i favori del pubblico e della critica, anche perché l'idea di aggiungere attacchi fisici all'interno di titoli di corse si adattava perfettamente al target adolescente di Mega Drive, i cui utenti chiedevano titoli meno carini e stucchevoli. Randy confessa che c'erano molte idee che il team non è riuscito a includere nel primo gioco, quindi, alla luce del successo di *Road Rash*, si era aperto uno spiraglio per implementarle nei sequel. Se c'era una cosa in particolare che mancava all'originale era il multiplayer simultaneo, perché la modalità a due giocatori del primo capitolo prevedeva che gli sfidanti ▶

si alternassero al pad. Per fortuna, però, EA ha posto rimedio nel secondo episodio, offrendo tre diverse tipologie di multiplayer: il metodo originale a turni, una nuova modalità a schermo diviso e una modalità duello chiamata "Mano A Mano", in cui due giocatori gareggiavano testa a testa senza piloti NPC sulle cinque piste del gioco. *Road Rash II* partiva ancora una volta dal presupposto che i giocatori tentassero di scalare i ranghi di una competizione illegale, che ora però aveva varcato i confini della California, in quanto i tracciati si trovavano in vari Stati americani. Tutti gli elementi fondamentali, come la possibilità di colpire i rivali, l'estensione delle piste progredendo nelle varie classi e l'acquisto di nuove moto erano stati mantenuti. In effetti, *Road Rash II* sembra piuttosto una messa a punto anziché un vero e proprio sequel, e la sua novità principale in fatto di gameplay era un sistema di combattimento più vario. Vennero aggiunte le catene come armi e ogni attacco infliggeva un diverso quantitativo di danni. Se prima bastavano un paio di pugni alla visiera di un rivale per farlo finire a mordere l'asfalto, ora i combattimenti erano più coinvolgenti, con i motociclisti che si scambiavano raffiche di colpi mentre si destreggiavano nel traffico. *Road Rash II* ha introdotto anche i mezzi a iniezione di protossido di azoto. Dal momento che offriva ai giocatori un incremento temporaneo della velocità, rispetto al tetto massimo della loro moto, questo sistema era presente solo sulle moto più potenti della classe "Nitro", perciò i giocatori dovevano accumulare un bel po' di soldi per poterle usare.

Con il successo di due titoli *Road Rash*, la serie stava cominciando ad acquisire una certa importanza per EA. Di conseguenza, tre nuovi capitoli della serie vennero messi in produzione quasi in simultanea per tre diversi sistemi: Mega Drive, Sega CD e 3DO. Creata dall'imprenditore e co-fondatore di Electronic Arts, Trip Hawkins, The 3DO Company collaborò con numerosi colossi dell'elettronica di consumo per la produzione della sua nuova console a 32-bit basata su formato CD, chiamata appunto 3DO. Electronic Arts era uno dei partner e supportava il sistema a livello software, rilasciando versioni esclusive per questa macchina, basate sui franchise più popolari dell'epoca: *FIFA*, *Need For Speed* e *Road Rash*. La versione 3DO di *Road Rash*, nonostante evidenti migliorie, può essere vista più come una rimasterizzazione dell'originale piuttosto che un sequel o un remake. Considerata da molti l'apice della serie, prende tutti gli elementi base di questa saga e li reinterpreta con la potenza di elaborazione a 32-bit, per creare una versione alimentata a protossido di azoto, con un gameplay più veloce, immagini fotorealistiche e un'ottima colonna sonora. Questa versione ritorna all'ambientazione californiana del primo episodio e recupera due piste originali: Pacific Coast Highway e Sierra Nevada. I piloti, ancora una volta, dovevano scalare le classifiche della competizione, cimentandosi su strade che diventavano più lunghe gara dopo gara, ma che ora prevedevano anche ramificazioni. Il tutto scegliendo tra due modalità: "Thrash" (un gioco arcade intuitivo in cui si sceglieva una gara e si era catapultati direttamente nell'azione) e "Big Game" (in cui i giocatori sceglievano un motociclista con una certa moto e una serie di abilità per poi iniziare una sorta di modalità carriera).

Il cambiamento più evidente era grafico, con gli sprite dei personaggi disegnati a mano sostituiti da immagini fotorealistiche, capaci di conferire al gioco un aspetto più cattivo e grintoso in linea con la serie. Un'altra importante innovazione riguardava i motociclisti rivali che, oltre ad avere una propria personalità, reagivano in modo dinamico a ciò che accadeva in gara. Per sfruttare al meglio il supporto CD-Rom,

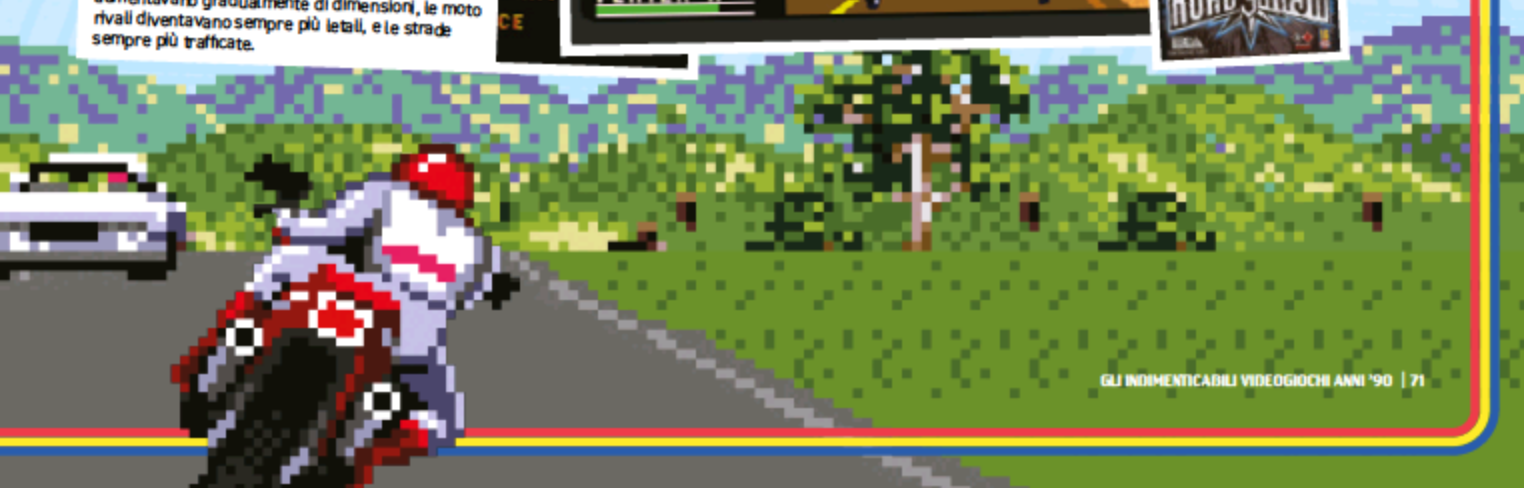
SKITCHIN'

Spinta dal desiderio comprensibile di sfruttare il successo di *Road Rash*, riproponendo il suo straordinario motore in altri scenari, Electronic Arts si è rivolta al mondo del pattinaggio in linea con *Skitchin'* per Mega Drive, del 1993. Progettato da David Warfield, era stato pensato per trarre vantaggio dalla mania dei rollerblade che stava dilagando in America all'epoca e, in termini di gameplay, riproponeva lo stesso schema di combattimenti e corse di *Road Rash*. Non è però una semplice copia, poiché introduceva alcune idee nuove nella formula collaudata, come i trick e un sistema di upgrade migliore, che consentiva ai giocatori di acquistare rotelle, pattini e attrezzature di sicurezza nuove con i soldi vinti con le gare.

Randy e il team inclusero una memorabile colonna sonora rock e grunge, oltre che dei filmati introduttivi che definivano meglio l'atmosfera della competizione. Implementare queste aggiunte non fu però un processo del tutto indolore. "Volevo sfruttare il CD per accompagnare le gare con una colonna sonora piena di gruppi popolari dell'epoca", afferma. "Essendo un grande fan dei Soundgarden desideravo includere alcuni dei loro pezzi e il nostro direttore marketing, Leslie Mansford, era in contatto con A&M Records e gli aveva accennato questa possibilità. Non ho mai avuto l'opportunità di incontrare personalmente Chris Cornell (frontman dei Soundgarden, scomparso nel 2017), ma mi è stato detto che era un appassionato di videogiochi e che aveva una Mega Drive sul bus che la band usava per le tournée. Ottenere un contratto musicale è stato un incubo. Non c'erano precedenti: non erano ancora stati stipulati accordi di questo tipo e i criteri di licenza si basavano su quelli per il cinema. Alla fine ce l'abbiamo fatta, forse grazie proprio all'interesse della band nei confronti del videogioco. Usammo la loro musica nella presentazione e potemmo anche includere brani appena pubblicati in *Superunknown*, esattamente nel momento in cui i Soundgarden avevano raggiunto un'enorme popolarità. Mi sarebbe piaciuto mettere anche una musica in sottofondo nel gioco, ma ci stavamo già occupando della grafica, ed era un progetto troppo impegnativo da realizzare". "Ho guidato alcune moto nel video insieme al direttore artistico Jeff Smith e altri appassionati motociclisti", aggiunge Randy. "Tra queste c'era la mia Yamaha FZR 1000 gialla, che era apparsa in una precedente copertina di *Road Rash*, insieme a una Ducati 900SS rossa, che in realtà era solo un oggetto di scena che avevamo acquistato per realizzare alcuni animatics. L'ultimo giorno di riprese dovevo realizzare una scena a San Francisco, in cui mi allontanavo da due auto della polizia facendo un'impennata, ma dovetti frenare energicamente per evitare di passare con il semaforo rosso all'incrocio successivo. La gomma anteriore finì per slittare sull'asfalto unto di San Francisco, facendomi schiantare a terra con la moto. Il marketing trovò però il modo di riutilizzare il rottame... dopo averlo esposto ad alcune fiere di settore come materiale promozionale, è stato posto nell'atrio della sede di EA, dove si trova tutt'ora". Il capitolo che venne realizzato per Sega Mega CD era invece essenzialmente una versione a 16-bit del gioco per 3DO e utilizzava il motore Mega Drive originale. Sorprendentemente, conserva le stesse piste, schermate del menu, modalità, musica e filmati FMV della console 32-bit, ed è solo quando partecipi a una gara che si nota la differenza. Sebbene [illegible] utilizzasse anch'esso parte dei contenuti della versione 3DO, era comunque un capitolo completamente nuovo, con riferimenti solo superficiali al suo compagno a 32-bit. Come suggerisce il titolo, questa volta il torneo è internazionale e si sposta dall'America, per proporre piste dislocate in sei Paesi, tra cui Italia, Kenia, Brasile, Germania e Australia. La grafica non era nitida come quella di *Road Rash II* e l'unica innovazione degna di nota era la possibilità di acquistare aggiornamenti specifici per la propria moto. Per queste ragioni il terzo capitolo non raggiunse gli stessi livelli di popolarità dei suoi predecessori e, dopo che la versione 3DO aveva alzato l'asticella, mostrando ai fan cosa potevano aspettarsi dai titoli *Road Rash* di nuova generazione, la serie ha dovuto dire addio alla piattaforma che ne aveva garantito il successo. Randy divenne il produttore esecutivo di *Road Rash 3D* per PlayStation e si occupò ▶

» Diversamente dalla maggior parte dei giochi di corse dell'epoca, i tracciati di *Road Rash* aumentavano gradualmente di dimensioni, le moto rivali diventavano sempre più letali, e le strade sempre più trafficate.

» *Road Rash II* è stato il primo gioco della serie a includere la modalità multiplayer simultanea. È diventato il punto di riferimento della serie fino alla sua esclusione in *Road Rash 3D* (per poi tornare in *Jailbreak*).



» Il sequel ha introdotto delle sequenze comiche alla fine di ogni gara.

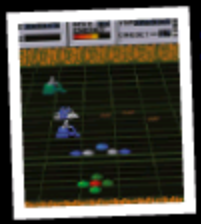
OMICIDIO STRADALE

Road Rash non è stato il primo gioco a mescolare combattimento e corse

S.T.U.N. RUNNER
Il fantastico gioco di corse poligonale di Atari, basato sull'hardware del suo Hard Drivin', rimane a nostro avviso uno dei migliori e sempi di mix tra combattimento e gare. Seduti al volante di un bob all'avanguardia, i giocatori dovevano correre lungo una rete di tunnel a una velocità ottimale, mantenendo la traiettoria corretta e facendo esplodere tutti i veicoli che erano così sfortunati da trovarsi sulla loro traiettoria.

FIGHTINGROLLER
Forse il gioco di combattimento più esagerato mai realizzato, *Fighting Roller* mescola il mondo brutale del pattinaggio a rotelle con quello altrettanto estremo del combattimento a mani nude. Controllando un eroe in spandex con un mullet giallo sole, dovete saltare e schivare ostacoli mentre occasionalmente vi trovate a combattere contro i pattinatori rivali che appaiono dalla parte inferiore dello schermo. È molto colorato e un po' strano. Questo è tutto!

MACH RIDER
Gioco di lancio per il NES, *Mach Rider* è un lontano parente della serie *F-Zero*, ispirato a un giocattolo Nintendo degli anni Settanta. In questo gioco di corse in stile *Hang-On* con elementi sparatutto, i giocatori assumono il ruolo di un supereroe motociclista, protagonista di una storia in stile *Mad Max* in cui pattugliano le strade, evitano gli ostacoli e distruggono i Quadrunner, una banda di motociclisti malvagi che, in qualche modo, è riuscita a tenere in scacco il mondo.



SEICROSS
Questo vecchio gioco di corse a scorrimento laterale di Nichibutsu è ambientato in un futuro lontano e vede i giocatori impegnati ad assaltare una fortezza nemica su una hoverbike. I piloti avversari vi ostacolano spingendovi verso oggetti e scenari, mentre voi potete vendicarvi respingendoli o facendoli esplodere con la pistola, fino a ridurli a un cumulo di macerie fumanti. Siccome qualsiasi cosa nel gioco vi uccide sul colpo, l'azione è piuttosto intensa e frustrante.

3DDEATHCHASE
Il famoso sparatutto su motocicletta 3D di Mervyn Estcourt è stato un'assoluta meraviglia quando è apparso sull'home computer ZX Spectrum, un sistema dalle caratteristiche tecniche alquanto limitate. In questo gioco ispirato dall'inseguimento sugli speeder de *Il ritorno dello jedi*, i giocatori devono schivare alberi e spazzare via i motociclisti rivali. *Action Biker* incontra *Doom*.

anche della direzione creativa del capitolo successivo, *Road Rash: Jailbreak*. Intenzionata a mantenere il franchise in prima linea dal punto di vista tecnico, EA aveva avvertito la necessità di allontanarsi dalla vecchia grafica basata sugli sprite e di migrare verso un motore di gioco completamente 3D. *Road Rash 3D* era un progetto ambizioso che faticava a bilanciare corse, combattimento e la nuova grafica poligonale.

Gli scontri fisici non sembravano avere più un ruolo centrale durante le gare e di conseguenza il gioco sembrava più un generico racer arcade che un nuovo capitolo della serie. Inoltre, mancava la modalità multiplayer, cosa che ha deluso i fan, e visivamente era un po' caotico. "La prima versione del gioco per PlayStation era un porting dal 3DO con una grafica completamente 3D, invece che 2.5D come in origine. Questo progetto si è rivelato estremamente ambizioso, date le potenzialità della piattaforma", risponde Randy quando gli chiediamo perché si rivelò un capitolo così complicato. "Il rilevamento delle collisioni fu un vero incubo. Verificare gli impatti degli arti dei piloti e di oggetti separati come le armi fu una vera sfida. Ci stavamo spingendo oltre i limiti di ciò che la macchina poteva fare, ma eravamo influenzati dalle aspettative in merito al concept del gioco. Di conseguenza, la prima versione 3D ha richiesto più tempo del previsto: ben 2 anni di sviluppo. Nessuno dei due titoli ha espresso pienamente il proprio potenziale, a mio avviso, date le limitazioni dell'hardware. La libertà del 3D garantisce potenzialità di movimento molto più ampie, aggiungendo complessità al gameplay. Di conseguenza, a questi prodotti mancava il carattere intuitivo dei titoli precedenti". *Road Rash: Jailbreak* è stato pubblicato un anno dopo ed è famoso per aver abbandonato le gare a favore di una storia che vedeva i giocatori intenti a scalare i ranghi di bande di motociclisti rivali per far

uscire un compagno dalla prigione. Il gioco ha aggiunto alcune modalità e novità alla formula *Road Rash*, come l'introduzione di veicoli più voluminosi, una divertente modalità sidecar (in cui un giocatore aveva il compito di sterzare mentre un altro si concentrava sul combattimento), nonché una modalità di inseguimento chiamata "Five-O", che permetteva di assumere il ruolo di un poliziotto incaricato di inseguire e arrestare i motociclisti lanciati a tutta velocità. Cercando di rispondere alle critiche secondo cui *Road Rash 3D* aveva reso i combattimenti noiosi, il gioco prevedeva 11 armi, inclusi pungoli per bestiame e nunchaku, oltre a combo e mosse speciali. Pochi mesi prima dell'uscita di *Jailbreak*, anche i possessori di Nintendo 64 sono saliti in sella grazie a *Road Rash 64*, l'unico capitolo a non essere stato progettato e sviluppato da Electronic Arts. THQ aveva infatti pubblicato questo episodio su licenza, affidandone lo sviluppo a Pacific Coast Power & Light (ora Locomotive Games), uno studio co-creato dall'ex dipendente di EA e fondatore di EA Sports, Don Traeger. Alla luce dei numerosi punti in comune con *Jailbreak*, a un certo punto dello sviluppo si è arrivati a pensare che i due giochi fossero la stessa cosa. *Road Rash 64* è universalmente considerato il capitolo 3D più potente della serie fino a oggi, grazie alla potenza di N64 che consentiva di far comparire molti elementi su schermo in una sola volta, il tutto con un frame rate accettabile. Questo risultato, tuttavia, ha un costo. I dettagli sono stati trascurati, e i piloti hanno una strana estetica da cartone animato; ma questa è stata una decisione progettuale intenzionale e finalizzata a garantire che l'azione avesse un ritmo veloce e mantenesse un gameplay fluido per tutto il tempo. Si tratta, tuttavia, di un compromesso soddisfacente, in quanto consente al gioco di funzionare a un ritmo spaventosamente veloce. Proprio come *Jailbreak*, anche *Road Rash 64* poneva la stessa forte enfasi sul combattimento, e molte armi compaiono in entrambi i giochi. Nel gioco per Nintendo, però, potevano essere usate in combinazione. Ad esempio, i giocatori potevano usare un taser o un pungolo per bestiame per stordire i motociclisti rivali, per poi colpirli con una mazza o un bastone per farli cadere dalle moto. *Road Rash 64* offre un maggiore controllo sulle gare rispetto agli altri giochi della serie, e consente ai giocatori di regolare parametri variabili come il traffico veicolare e pedonale, nonché il numero di agenti di polizia e avversari. È una piccola ma importante aggiunta alla serie, in quanto rende il combattimento più interessante e lascia anche un po' di spazio alla strategia. Nel 2000, poco tempo dopo l'uscita di *Jailbreak*, Randy lasciò EA per unirsi a LucasArts Entertainment, dove lavorò come vicepresidente dello sviluppo prodotto. Oggi è l'amministratore delegato di SGN (Social Gaming Network), uno dei maggiori produttori di giochi per iPhone. Convinti che *Road Rash* stia ancora molto a cuore a Randy, concludiamo l'intervista chiedendo al veterano del settore se è a conoscenza di eventuali tentativi da parte di Electronic Arts di riportare in vita il franchise dopo la sua partenza, e come si sentirebbe se *Road Rash* uscisse oggi senza il suo contributo. "Sono al corrente di alcuni tentativi da parte di EA di riprendere la serie, ma nessuno si è concretizzato finora per un motivo o per l'altro. La mia opinione è che i team che hanno lavorato alle prime versioni avessero una visione chiara di ciò che stavamo creando. Sospetto che, successivamente, siano venute meno la concentrazione o la passione per il progetto. *Road Rash* ha trovato l'equilibrio perfetto tra corse, azione e intrattenimento, ed è riuscito a essere sopra le righe e divertente senza esagerare. È una delle pochissime proprietà originali create da EA. Sono molto orgoglioso del lavoro svolto dai nostri team in quegli anni. Credo che il tema sia ancora popolare oggi come allora, oltre a essere molto più fattibile oggi in 3D con l'hardware di cui disponiamo. La mia speranza è che EA faccia rivivere la serie con la stessa cura e passione". Purtroppo, anche se Electronic Arts non ha più prodotto titoli di *Road Rash*, lo spirito del franchise continua a vivere nel cuore dei suoi fan... e nel suo erede spirituale *Road Redemption*. ●

"LA VERSIONE 3DO AVEVA ALZATO L'ASTICELLA MOSTRANDO AI FAN COSA POTEVANO ASPETTARSI DAI TITOLI ROAD RASH DI NUOVA GENERAZIONE"

LA STORIA COMPLETA DI ROAD RASH
LA STORIA COMPLETA DI ROAD RASH
LA STORIA COMPLETA DI ROAD RASH
LA STORIA COMPLETA DI ROAD RASH

Pur non essendo mai stato all'apice della serie, l'episodio 3DO è probabilmente portato sulla PlayStation.

» *Road Rash 64* potrebbe non sembrare niente di speciale, ma è ricco di opzioni ed è incredibilmente fluido. La modalità multiplayer supportava anche quattro giocatori.

Un ringraziamento speciale a Trip Hawkins per averci messo in contatto con Randy Breen e a Randy per aver risposto alle nostre domande!

TOP 25 GIOCHI MEGA DRIVE

Sia che siate ancora in possesso della console originale o che abbiate acquistato una delle più recenti versioni Mini, questi sono i titoli che dovete assolutamente giocare per vivere un pezzo della storia Sega

Disney's Aladdin

SVILUPPATORE: VIRGIN INTERACTIVE
ANNO: 1993 **GENERE:** PLATFORM

25 Tra tutte le versioni di *Aladdin*, quella per Mega Drive era indiscutibilmente la migliore. Realizzata in soli 99 giorni dal leggendario sviluppatore David Perry, si trattava ovviamente di un platform, perché questo era il genere più usato per le licenze da film negli anni Ottanta e primi anni Novanta. Con gli 11 livelli ispirati a Sonic, aveva un ritmo frenetico e numerosi oggetti da raccogliere.

Jungle Strike

SVILUPPATORE: ELECTRONIC ARTS
ANNO: 1993 **GENERE:** SPARATUTTO

24 Il secondo capitolo della serie aveva missioni così ricche e complesse da impegnare i giocatori a lungo e, anche se il comparto sonoro deludeva in qualche frangente, garantiva la sensazione di essere effettivamente impegnati in una guerra contro un nemico molto intelligente. Un gioco dall'animo brutale che nascondeva un design dei livelli e dei controlli molto raffinato.

Rocket Knight Adventures

SVILUPPATORE: KONAMI
ANNO: 1993 **GENERE:** PLATFORM

23 Anche Konami ha cercato di lanciare una mascotte che la rappresentasse.
Un titolo per Mega Drive che usava ogni tipo di espediente grafico per stupire. Un gioco che trasudava innovazione (a parte le battaglie con i boss) e, ai livelli di difficoltà più elevati, rappresentava una sfida entusiasmante per ogni giocatore.

Shining Force

SVILUPPATORE: CLIMAX ENTERTAINMENT
ANNO: 1993 **GENERE:** GDR

22 Questo GdR fantasy era caratterizzato da combattimenti tattici a turni in stile wargame. Elementi steampunk, un'avvincente trama piena d'umorismo e tantissimi personaggi. Non mancano alcuni momenti bizzarri nei testi e nella trama, ma questo non gli ha impedito di entrare nella Top 25 Mega Drive. Potete giocarlo di nuovo oggi anche su iOS (come molti altri classici Sega).

ToeJam & Earl

SVILUPPATORE: JOHNSON VOORSANGER PRODUCTIONS
ANNO: 1991 **GENERE:** AZIONE/AVVENTURA

21 La lenta fase iniziale di questo gioco d'azione lascia presto spazio a risate a profusione. Gli sviluppatori non si sono risparmiati nell'inserire una miriade di bizzarrie, come ballerine del ventre, nerd e cupidi che parodiavano la *street culture* degli anni Ottanta. Il gioco non era molto difficile da completare, ma l'atmosfera surreale lo rendeva un'esperienza da non farsi assolutamente sfuggire.

Desert Strike

SVILUPPATORE: ELECTRONIC ARTS
ANNO: 1992 **GENERE:** SPARATUTTO

20 Il gioco conteneva un messaggio politico piuttosto forte, facendo riferimento all'incapacità dell'ONU di intervenire direttamente contro un dittatore guerrafondaio. Tuttavia, era anche uno sparatutto sofisticato, lontano anni luce dagli esempi più convenzionali del genere. Le cinque missioni principali erano integrate da dieci compiti secondari, conferendo profondità e varietà, oltre a garantire che i giocatori potessero deliziare i loro occhi con la splendida grafica e lasciare che le loro orecchie assorbissero i potenti suoni di Rob Hubbard per diverse ore.

QuackShot Starring Donald Duck

SVILUPPATORE: SEGA AM7
ANNO: 1991 **GENERE:** PLATFORM

19 Forse qui (ma anche "quo e qua") ci siamo fatti prendere dalla nostalgia. *QuackShot* permise anche ai giocatori più anziani di godersi un po' di azione Disney, anche se la bellissima grafica era rovinata da un gameplay decisamente lento.

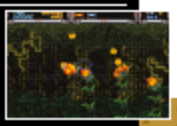
John Madden Football '92

SVILUPPATORE: ELECTRONIC ARTS
ANNO: 1991 **GENERE:** SPORT

18 Anche se non aveva le licenze NFL e NFLPA, il secondo titolo di EA dedicato al leggendario allenatore di football americano diede il via alla tendenza di aggiornare annualmente il gameplay. Divertente da giocare anche senza le squadre ufficiali.

Thunder Force III

SVILUPPATORE: TECHNOSOFT
ANNO: 1990 **GENERE:** SPARATUTTO



17 Come *R-Type*, questo sparatutto a scorrimento orizzontale eccelleva in tutto. Aveva infatti sprite nitidi, scorrimento parallasse raffinato e sfondi meravigliosi che rendevano le ondate di nemici e il loro diluvio di proiettili un piacere. Ottimi anche i boss.

Golden Axe

SVILUPPATORE: SEGA AM7
ANNO: 1989 **GENERE:** PICCHIADURO A SCORRIMENTO

16 Uno dei giochi per Mega Drive più conosciuti in assoluto, anche da chi non ci ha giocato. La divertente modalità a due ha reso celebre questo picchiaduro a scorrimento, mentre i giocatori si azzuffavano, calciavano e tagliuzzavano, facendosi strada verso la vittoria.

Ghouls 'n Ghosts

SVILUPPATORE: CAPCOM/SEGA
ANNO: 1989 **GENERE:** SPARATUTTO/PLATFORM

15 Direttamente dalle sale giochi, questo classico (convertito da Sega) è altrettanto frustrante quanto l'originale. Rimane però un fantastico porting ed è stato un vanto dei proprietari di Mega Drive nei confronti degli amici con Super Nintendo. Fino a quando non è arrivato *Super Ghouls 'n Ghosts*...

Dynamite Headdy

SVILUPPATORE: TREASURE
ANNO: 1994 **GENERE:** PLATFORM

14 La storia segue le vicende del burattino Headdy nelle sue avventure per salvare il suo mondo dal malvagio re burattino Dark Demon. La caratteristica unica di questo titolo è l'uso che il protagonista fa della sua testa, come lanciarla per attaccare i nemici o usarla per agganciarsi alle piattaforme. Il vero punto di forza è però la possibilità di cambiare testa, attivando nuovi poteri unici come invisibilità, bombe distruggi-tutto e altre follie che rendevano il gioco sempre nuovo e interessante.

Flashback

SVILUPPATORE: DELPHINE SOFTWARE INTERNATIONAL
ANNO: 1992 **GENERE:** PLATFORM

13 È il gioco francese più venduto di tutti i tempi. Il modo in cui i livelli si succedevano come diapositive, invece che scorrere, quando il giocatore si avvicinava al bordo gli donava un'aria rétro anche per l'epoca in cui fu rilasciato. *Flashback* divenne un successo enorme e fu pubblicizzato come un gioco CD-ROM su una cartuccia a causa della sua enorme portata e dimensione. Un gioco molto ambizioso, dimostrato anche da un gameplay che rivelava elementi GdR dal secondo livello in poi e da nemici che si presentavano più acuti e intelligenti man mano che si andava avanti.

Streets Of Rage

SVILUPPATORE: SEGA AM7
ANNO: 1991 **GENERE:** PICCHIADURO A SCORRIMENTO

12 Quando arrivò nei negozi molti lo definirono "il miglior picchiaduro a scorrimento per console". Forse non il migliore di sempre, ma era comunque un titolo di grande qualità che proponeva decine di nemici differenti da affrontare su 8 livelli. Era una degna alternativa a *Final Fight* di Capcom e, anche se poteva essere considerato un po' lento (soprattutto giocando come Adam), è innegabile che il sistema di combattimento fosse molto appagante. Aveva anche una grande modalità multiplayer, che gli dava quel qualcosa in più rispetto al porting Super Nintendo di *Final Fight*.

Strider

SVILUPPATORE: CAPCOM/SEGA
ANNO: 1990 **GENERE:** PLATFORM

11 Questo è semplicemente uno dei migliori porting arcade per Mega Drive e riesce a impressionare ancora oggi. *Strider* colpisce per le sue animazioni e gli enormi livelli del gioco e, anche se alcune sezioni sono soggette a un fastidioso sfarfallio degli sprite, si rimane stupiti di quanto sia fedele all'originale. Con un level design fantasioso (che vanta forse il miglior secondo livello di sempre) e una sconcertante varietà di boss, qui la Capcom raggiunge i massimi livelli di creatività.

Thunder Force IV

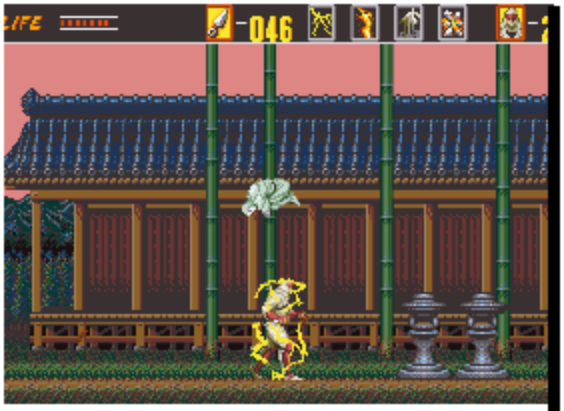
SVILUPPATORE: TECHNOSOFT
ANNO: 1992 **GENERE:** SPARATUTTO

10 Noto anche come *"Lightening Force: Quest For The Darkstar"*, questo quarto capitolo della serie non era un grande passo avanti rispetto a *Thunder Force III*, ma tutte le piccole migliorie lo hanno reso il capitolo migliore per Mega Drive. Era uno sparatutto a scorrimento laterale, che permetteva ampi movimenti verticali per conferire una sensazione di maggiore libertà rispetto ad altri titoli dello stesso genere. Curatissimo a livello grafico, portava poca innovazione e mostrava qualche problema tecnico, soprattutto quando l'azione rallentava leggermente per i troppi elementi sullo schermo. Tuttavia, l'obiettivo centrato in pieno era quello di essere una pura dimostrazione di forza, una "vetrina" per mostrare la vera potenza del Mega Drive.

Castle Of Illusion Starring Mickey Mouse

SVILUPPATORE: SEGA AM7
ANNO: 1990 **GENERE:** PLATFORM

9 Primo capitolo della serie "Illusion", questa avventura di Topolino contribuì a consolidare la reputazione del Mega Drive come la console da avere, tanto era coinvolgente da giocare e bello da vedere. Uno splendido scrolling con parallasse e un'animazione di prima qualità portavano alla vita il mondo di gioco e i suoi protagonisti. Certo non proponeva un livello di sfida molto alto...



The Revenge Of Shinobi

SVILUPPATORE: SEGA AM7
ANNO: 1989 **GENERE:** SPARATUTTO

8 Insieme a *Shadow Dancer*, è il sequel di quello *Shinobi* che spopolò nelle sale giochi nel 1987. Questo capitolo ha contribuito a rendere popolare il nome di Joe Musashi, anche perché, mentre esplorava gli 8 livelli per sbarazzarsi dei membri dell'associazione criminale Neo Zeed, si trovava ad affrontare anche Batman, Spider-Man e altre eroi/cattivi ben noti. Un uso così sprezzante di tali icone ha messo nei guai Sega che ha dovuto fare alcune revisioni successive.

Road Rash II

SVILUPPATORE: ELECTRONIC ARTS
ANNO: 1993 **GENERE:** CORSE

7 *Road Rash II* è uno dei soli due raging game in questa top 25, a dimostrazione che Mega Drive non brillava molto in questo genere. Qui siamo però di fronte a una vera pietra miliare. Oltre alle tre classi di moto (Ultra Light, Nitro Class e Super Bike), aveva una modalità schermo diviso che lo rendeva ottimo sia in singolo che in doppio: un feroce testa a testa condito da qualche randellata sulle teste degli avversari. Anche la curva di apprendimento era perfetta, con la difficoltà che aumentava gradualmente dopo ogni sezione.

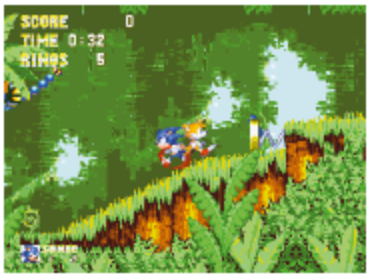
Micro Machines Turbo Tournament '96

SVILUPPATORE: SUPERSONIC SOFTWARE
ANNO: 1995 **GENERE:** CORSE

6 Questa versione del gioco di corse in miniatura dall'alto, esclusiva per il Sega Mega Drive, era sostanzialmente *Micro Machines 2*. Aggiungeva il kit di costruzione di piste, visto nella versione PC di *MM2*, oltre a circuiti aggiornati, facendo sentire i proprietari di Mega Drive speciali perché unici a poter godere della migliore incarnazione di questo titolo.

Sonic The Hedgehog 3

SVILUPPATORE: SONIC TEAM
ANNO: 1994 **GENERE:** PLATFORM



5 L'ultimo gioco canonico di Sonic per Mega Drive ha rappresentato un impressionante passo avanti per la serie, presentando tutto ciò che aveva reso il riccio così popolare, ma su una scala molto più ampia. Degno di nota per aver introdotto Knuckles nella saga, *Sonic 3* ha anche proposto la tecnologia lock-on, che era stata creata da Sonic Team e Sega Technical Institute per *Sonic & Knuckles*. È un fantastico platform con ottima grafica, animazioni super fluide e una colonna sonora superba...

Sonic The Hedgehog

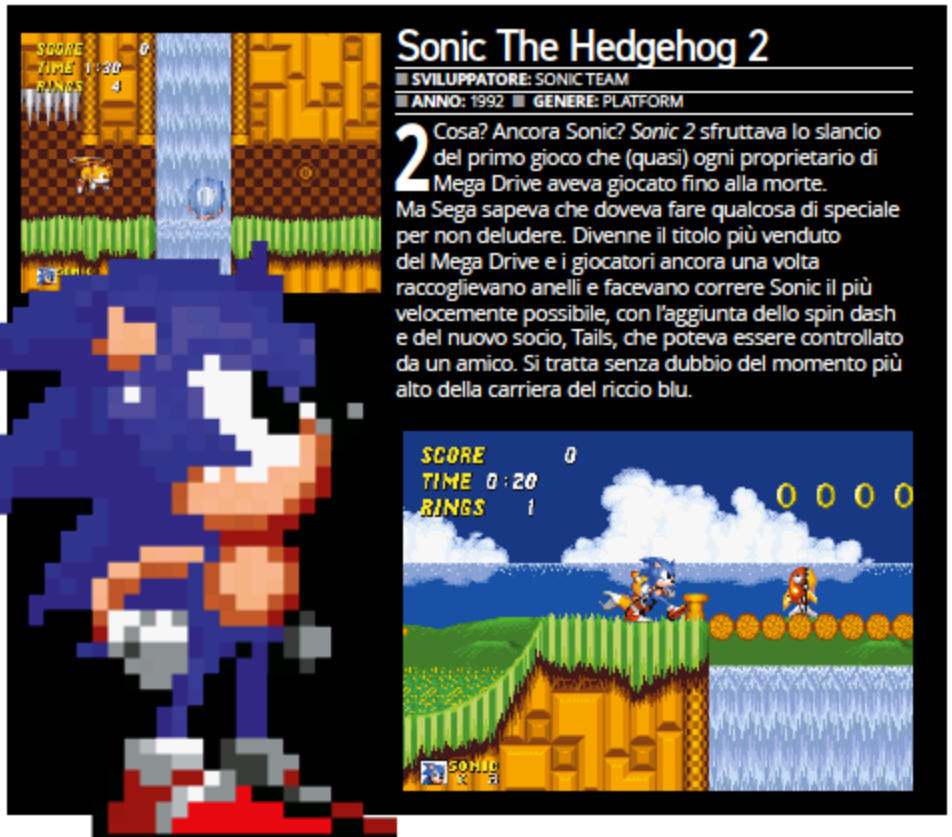
SVILUPPATORE: SONIC TEAM
ANNO: 1991 **GENERE:** PLATFORM

4 Al momento della sua uscita, *Sonic The Hedgehog* fu incluso in bundle con il Mega Drive al posto del più "aggressivo" *Altered Beast*. Questa mossa astuta permise alla nuova mascotte di Sega di andare testa a testa con Mario, supportata anche da una campagna promozionale senza precedenti.
Audace, elegante e figo, *Sonic The Hedgehog* era tanto una rappresentazione dell'atteggiamento di Sega sul mercato quanto un superbo platform, e non c'è da stupirsi che sia diventato uno dei migliori giochi del sistema.

Gunstar Heroes

SVILUPPATORE: TREASURE
ANNO: 1993 **GENERE:** SPARATUTTO

3 L'esordio di Treasure per Mega Drive è uno dei migliori della generazione a 16-bit. Ricco di fantasia e pieno zeppo di stratagemmi grafici, *Gunstar Heroes* fu una rivelazione al momento dell'uscita e rimane ancora oggi un titolo straordinario. Presenta un livello visivo superlativo, senza dimenticare l'importanza di un ottimo gameplay. Ha dei controlli precisi, un sistema di armi intelligente e dei livelli ben strutturati che sfociano in fantastiche battaglie con i boss.



Sonic The Hedgehog 2

SVILUPPATORE: SONIC TEAM
ANNO: 1992 **GENERE:** PLATFORM

2 Cosa? Ancora Sonic? *Sonic 2* sfruttava lo slancio del primo gioco che (quasi) ogni proprietario di Mega Drive aveva giocato fino alla morte.
Ma Sega sapeva che doveva fare qualcosa di speciale per non deludere. Divenne il titolo più venduto del Mega Drive e i giocatori ancora una volta raccoglievano anelli e facevano correre Sonic il più velocemente possibile, con l'aggiunta dello spin dash e del nuovo socio, Tails, che poteva essere controllato da un amico. Si tratta senza dubbio del momento più alto della carriera del riccio blu.

***Streets Of Rage 2* è forse il miglior gioco mai realizzato. Gli avrei dato 20 punti se avessi potuto**

Street Of Rage 2

■ **SVILUPPATORE:** SEGA AM7 ■ **ANNO:** 1992 ■ GENERE: PICCHIADURO A SCORRIMENTO

1 Poteva esserci un gioco di Sonic sul gradino alto, ma sarebbe stata una scelta banale. Ogni cosa in *Street of Rage 2* era più grande e più audace... insomma, migliore! La differenza che balzava agli occhi prima di tutto era la spettacolare grafica dei personaggi che sembravano molto più dettagliati e muscolosi rispetto a quelli del predecessore. Anche il gameplay era stato notevolmente perfezionato, con mosse speciali concesse a ogni personaggio. Come nel *Final Fight* di Capcom, sferrare una mossa speciale era un ottimo modo di sconfiggere più nemici alla volta e concedeva anche una piccola quantità di invulnerabilità. L'uso strategico di queste mosse era vitale per ottenere la vittoria in un gioco che era duro da affrontare indipendentemente da quanto foste bravi o da quale livello di difficoltà decideste di giocare. Tuttavia, era chiaro che Sega non aveva seguito la strada di aggiungere solo qualche extra. Aveva rimaneggiato tutto il gioco e lo aveva reso più grande e migliore sotto molti aspetti. Furono introdotti anche nuovi personaggi come Max Thunder ed Eddie "Skate" Hunter. Tornarono anche Blaze Fielding e Axel Stone, dando a ogni giocatore la possibilità di trovare un combattente che si adattasse al proprio stile. Come nell'originale, non poteva mancare la modalità multiplayer. Anche i boss erano decisamente più tosti e molto più creativi, e gli 8 livelli che componevano l'avventura erano lunghi e vari. Sega aveva anche migliorato le già ottime musiche, per creare delle melodie coinvolgenti che accompagnassero l'azione.

Cinque motivi che lo rendono il migliore

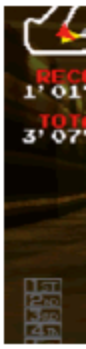
1. Ogni personaggio ha le proprie mosse e abilità
2. Ci sono un sacco di armi da raccogliere e usare, dai coltelli alle spranghe
3. Ha una delle migliori colonne sonore techno
4. Graficamente superbo, i personaggi sono massicci e gli sfondi trasudano qualità
5. L'azione si muove da sinistra a destra, ma anche su e giù dando una bella sensazione di libertà

LA CREAZIONE DI RIDGE RACER

DA OLTRE TRENT'ANNI, *RIDGE RACER* CONTINUA A SFRECCIARE FUORI DALLE CURVE A VELOCITÀ FOLLI. MA COME È NATO QUESTO RACER IN GRADO DI FARE LA STORIA? SCOPRIAMOLO INSIEME A FUMIHIRO TANAKA, GAME DESIGNER DEL COIN-OP ORIGINALE, E YOZO SAKAGAMI, CHE HA LAVORATO ALLA VERSIONE PLAYSTATION

I primi anni Novanta sono stati cruciali per la storia dei videogiochi e pochi titoli sono in grado di incarnare quel periodo di cambiamento come il coin-op *Ridge Racer* di Namco e la sua successiva conversione per PlayStation. Come ricorda Fumihiro Tanaka, tutto iniziò dai progressi dell'hardware invece che da un semplice capriccio concettuale: "Ricordo che il progetto nacque proprio dalla necessità di mostrare il potenziale della nuova PCB (Printed Circuit Board) per cabinati arcade, che aveva capacità poligonale. Quindi siamo partiti proprio da lì: fare qualcosa che facesse vedere il valore della nostra nuova tecnologia". Tanaka fa subito questa precisazione, ma sottolinea anche che lo stile che ha caratterizzato *Ridge Racer* avrebbe potuto essere molto diverso, se il team si fosse lasciato influenzare dalle tendenze del 1992. "All'epoca, in Giappone, si credeva che per un gioco di corse automobilistiche si dovesse prendere la F1 come tema. Quindi all'inizio avevamo pensato di fare un titolo con auto in stile F1" (un'occhiata a *F1 Super Lap* di Sega o a *Final Lap R* di Namco, entrambi della stessa annata di *Ridge Racer*, convalida l'affermazione di Tanaka). "Ma il risultato di questa idea iniziale", continua Tanaka, "è stata la nascita di una serie di concetti diversi che ha poi definito la versione finale di *Ridge Racer*: il gioco doveva essere 'su strade pubbliche', 'con macchine come veicoli passeggeri' e doveva incoraggiare i giocatori a usare tecniche di derapata". Tanaka è convinto che il suo team abbia fatto la scelta giusta quando ha elaborato il progetto. "Se avessimo scelto un gioco di corse in stile Formula 1, *Ridge Racer* sarebbe stato così amato dai giocatori?". Benché fosse nato come una specie di demo tecnica, le "tecniche di derapata" citate da Tanaka, che comprendono le arti del powersliding e delle curve a freno a mano tirato, rimasero impresse nel giocatore al pari della grafica rivoluzionaria. "Come ben saprà chi conosce il gioco, *Ridge Racer* non è un simulatore di guida realistico", afferma alludendo a prodotti come *Gran Turismo*. "Aveva un alto livello di programmazione e caratteristiche grafiche all'avanguardia, ma credo che il suo vero punto di forza fosse la grande sensazione di divertimento che il giocatore provava quando metteva le mani sul volante... e quel risultato era frutto solo del suo progetto di design". Sebbene il team di *Ridge Racer* non fosse ossessionato dal realismo nella stessa misura in cui lo sarebbe stato Polyphony Digital più tardi nel decennio, l'emergente tecnologia arcade alla base costrinse il team di Tanaka a doversi raffrontare con il lavoro di aziende ▶

» L'intelligenza artificiale dei piloti avversari non era niente di eccezionale, ma la modalità multigiocatore, introdotta in *Ridge Racer 2*, ha reso le gare più divertenti.



"Eravamo in competizione con un marchio rivale che stava sviluppando un altro gioco di corse"

Fumihiro Tanaka

concorrenti. "All'epoca eravamo in competizione con un marchio rivale che stava sviluppando un altro gioco di corse poligonali, quindi facevamo del nostro meglio per assicurarci che il nostro fosse finito prima, anche se di un solo giorno, e che fosse più divertente". Tanaka si rifiuta di rivelare con quale azienda e con quale gioco Namco e *Ridge Racer* fossero in diretta competizione, ma Sega e *Daytona USA* (il primo esempio di corse poligonali con texture mappate di Sega) sono i principali indiziati. A ogni modo, Tanaka comprende l'ironia della situazione: "Penso che l'altra azienda fosse probabilmente nella stessa posizione, in gara contro di noi". Quando gli chiediamo delle dimensioni del team originale di *Ridge Racer*, Tanaka diventa di nuovo un po' schivo. "Non posso rispondere nel dettaglio, ma il numero di membri del team era molto più piccolo di quanto si possa immaginare".

L'arrivo di *Ridge Racer* sulla scena arcade coincise più o meno con il boom della musica rave e dell'happy hardcore, e il cabinato Namco fu un involontario promotore di queste forme di musica estatica guidata dal beat. Tuttavia, Tanaka rivela che non era così che dovevano andare le cose. La decisione di includere brani techno è stata quasi dettata dal caso: la mancanza di tempo (aggravata dalla paranoia di essere battuti sulla griglia di partenza da Sega) è stato ciò che ha definito il sound finale di *Ridge Racer*. "La musica venne prodotta parallelamente al gioco. Non avevamo il tempo di far comporre un surplus di brani per poter poi scegliere quelli più adatti. Siamo stati fortunati a imbatterci subito in una proposta techno ballabile, perché ci ha anche aiutato a creare quella sensazione di divertimento che caratterizza il gioco". A rafforzare quella sensazione c'era poi l'elaborato cabinato del coin-op (vedere box "Macchine da corsa"). "Il tema del gioco era quello di mettere l'utente al comando di una potente auto sportiva, consentendogli di impugnare il volante per percorrere curve e tornanti come un professionista. Era quindi necessario che il volante trasmettesse la risposta degli pneumatici in modo che i giocatori potessero sentirla davvero. Avevamo un cambio tipo H, un pedale della frizione, un ampio sedile e così via, tutto preparato in modo che la sensazione di guidare una vera auto sportiva potesse essere trasmessa in modo adeguato". Tanaka e il team non si preoccuparono di come *Ridge Racer* sarebbe stato accolto nei diversi territori. Si trattava di un'epoca più innocente e ingenua, in cui uno sviluppatore giapponese poteva semplicemente pensare di realizzare un gioco che fosse divertente in generale, non un prodotto che attirasse i consumatori in specifici mercati per far felici i finanziatori. "A quei tempi non pensavamo davvero in termini di 'destinato al Giappone' o 'orientato all'Occidente'. Stavamo sviluppando *Ridge Racer* per far provare ai giocatori una sensazione di ebrezza e felicità che potesse essere apprezzata da tutti". Lo sviluppo non è stato certo privo di problemi, ma Tanaka è comunque soddisfatto del risultato finale e molto orgoglioso del fatto che si sia rivelato il primo capitolo di una fortunata serie. La nostra chiacchierata si conclude con un breve aneddoto che riassume gli alti e bassi della realizzazione di un nuovo coin-op nei primi anni Novanta: "Ricordo

L'AUTO È LA VERA STAR

Una delle aggiunte più interessanti della versione PlayStation è stata l'auto superveloce "Devil", che ha spianato la strada all'eccentrico design che caratterizzerà molti dei bolidi presenti nei capitoli successivi. "Abbiamo preso in considerazione il futuro prossimo delle auto sportive e abbiamo fatto alcune ipotesi sul loro design. Con l'auto 'Devil', che era un'esclusiva della versione per la console Sony, abbiamo pensato a come sarebbe stata l'auto rivale più forte e abbiamo scelto questo tipo di auto nera. All'epoca era così difficile da superare che veniva chiamata 'lo scarafaggio', ma non l'abbiamo di certo progettata ispirandoci a un insetto...", spiega Sakagami.

» I tratti di gara che si svolgono in lunghi tunnel sono uno degli elementi caratterizzanti della serie.

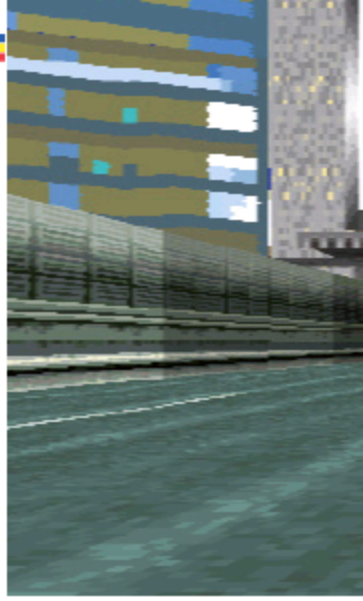
ancora un incidente avvenuto la mattina del primo AOU Show (l'evento fieristico dedicato alle macchine da sala giochi) in cui mostrammo *Ridge Racer* ai clienti. Avevamo passato tutta la notte a preparare il prototipo di ROM che sarebbe stato inserito nel cabinet, ma quando lo inserimmo, e proprio mentre accendevamo la macchina quella mattina, lo schermo divenne bianco e la ROM si fermò. Credo che a quel punto anche il mio cuore abbia smesso di battere! Alla fine abbiamo scoperto che la colpa non era di un errore di programmazione ma di una ROM difettosa, quindi abbiamo sostituito la ROM e siamo riusciti a cavarcela senza altri problemi, il che è stato un vero sollievo...". *Ridge Racer* divenne subito molto popolare nel settore dei racer arcade, quindi era inevitabile che venisse richiesta una conversione per console domestica su uno dei nuovi sistemi a 32-bit basati su CD-ROM, il cui lancio era previsto in Giappone per la fine del 1994. Yozo Sakagami si presenta ricordando la partenza sprint necessaria per il debutto su console: "Il nostro lavoro sulla versione PlayStation è iniziato nell'aprile del 1994, con un team composto da tre programmatori, cinque grafici e un tecnico audio. Io lavoravo con il team come visual director. Sony aveva fissato il lancio della console per il 3 dicembre 1994, quindi avevamo essenzialmente solo sei mesi di tempo se volevamo che *Ridge Racer* fosse un titolo di lancio della PlayStation". La scadenza venne rispettata, malgrado le ardue sfide che la squadra dovette fronteggiare. L'hardware della PlayStation era potente per l'epoca e la capacità di memorizzazione del neonato formato CD-ROM era sufficiente, ma i tempi di accesso ai dati, l'input del controller puramente digitale (il controller analogico della PlayStation non apparve fino al 1997) e la carenza di RAM video furono ostacoli significativi al tipo di risultato che Sakagami e il team intendevano ottenere. Parte del problema, spiega Sakagami, era l'asticella qualitativa posta dal team di Fumihiro Tanaka: "Durante il nostro lavoro sulla versione PlayStation ci preoccupavamo costantemente di quanto saremmo stati in grado di riprodurre fedelmente la versione arcade". La prima impresa fu quella di riuscire a replicare la sensazione del coin-op avendo a disposizione solo il D-pad. "Ricordo che molti dei nostri ragionamenti erano su come rendere divertente l'edizione console con i soli input del controller e senza il volante e la pedaliera del coin-op", ricorda Sakagami. "Sia programmatori che grafici si concentrarono sul replicare al meglio il sistema di drift della versione arcade, finendo per commettere ripetuti errori. Ma è proprio da questo sforzo che è nato il neGcon...". Mentre il D-pad del controller PlayStation faceva un discreto lavoro nel riprodurre lo stile di corsa "drift" della sala giochi, il controller neGcon, autoprodotto da Namco (uscito in Giappone il 1° gennaio 1995, solo tre settimane dopo il lancio della PlayStation e di *Ridge Racer*), forniva una versione ancora più fedele del "feeling" unico del coin-op. Pronunciato "ne-ji-con" (con riferimento al verbo "nejiru", che in giapponese significa "torcere"), era formato da due metà unita da un collegamento girevole che permetteva di torcere il dispositivo così da simulare il controllo del volante. Disponeva anche di pulsanti analogici

CABINATI DA CORSA

Namco produsse in Giappone quattro diversi modelli di cabinati per Ridge Racer. La versione SD (standard) era dotata di volante, pedali dell'acceleratore e del freno e leva del cambio a salire e scendere. Il cabinet DX (deluxe) aggiungeva un pedale della frizione e un cambio a sei velocità, oltre a incorporare un volante più grande. Esisteva anche una versione a tre schermi del mobile DX.

Il quarto e più costoso cabinato era l'opzione Full Scale, una replica della Eunos Roadster, completa di accensione e cruscotto funzionanti. Le dimensioni e il costo di questa macchina la resero molto rara. Il successivo cabinato per *Rave Racer* sostituiva la scocca della Eunos Roadster con quella di una Honda CR-X.

Il primo cabinato *Ridge Racer* a due giocatori è stato il modello Twin utilizzato per lo pseudo-sequel *Ridge Racer 2* del 1994, ma era semplicemente costituito da due cabinati Ridge Racer SD collegati. L'elevato turnover di giocatori del cabinato Twin lo rese rapidamente il più popolare dei primi *Ridge Racer* nei grandi magazzini e nelle grandi sale giochi del Giappone.



per facilitare l'accelerazione e la frenata graduali. Un altro ostacolo da superare fu il formato stesso su cui era memorizzato il gioco: il CD-ROM. "Ho molti ricordi di quel periodo di sviluppo, ma l'episodio che ancora mi colpisce di più ha a che fare con la nostra indagine sui tempi di caricamento, e in particolare su come aggirarli. Oggi i tempi di caricamento sono tollerati, ma all'epoca si veniva dall'era delle cartucce in cui quel problema era inesistente. Quindi eravamo molto preoccupati che i tempi di attesa potessero lasciare una pessima impressione, soprattutto considerando che la PlayStation era un nuovo hardware di alta qualità", ammette Sakagami. La soluzione trovata dal team di *Ridge Racer* fu innovativa, ed è un peccato che in pochi abbiano seguito il loro esempio. Sakagami spiega: "Purtroppo il caricamento era uno dei limiti della tecnologia CD-ROM che non potevamo evitare e quindi pensammo a come fare affinché l'utente non fosse infastidito dai tempi di attesa. Notammo che il ritmo del gioco era peggiore negli intervalli in cui i giocatori uscivano dalla partita per riavviarla, o dove dovevano aspettare la visualizzazione delle classifiche. Abbiamo quindi deciso di fare in modo che quasi tutti i dati di gioco venissero recuperati nella prima schermata del logo Namco dopo l'avvio del gioco. Abbiamo anche deciso di rendere possibile giocare a *Galaxian* in quel momento, rendendo in tal modo più piacevole questo tempo di attesa!". L'inclusione di una versione giocabile di *Galaxian* nella schermata di caricamento era però molto più di un semplice espediente: era quasi un passaggio di testimone dei giochi storici Namco alla nuova era 3D, segnalando il potenziale divario tra il software a base di poligoni su CD-ROM e tutto ciò che lo aveva preceduto. Un rendering in bassa risoluzione di Galaxian veniva visualizzato anche sul gigantesco pannello LCD virtuale sopra l'ingresso del primo tunnel dell'ormai iconico circuito di *Ridge Racer*, in un'altra dimostrazione di come il futuro abbracci il passato. Chiediamo perché, tra tutti i classici di Namco, è stato scelto *Galaxian*. "Perché facevo parte del team che ha realizzato quell'arcade, quindi ho deciso di includerlo in onore del mio vecchio capo", sorride Sakagami. Con i tempi di caricamento efficacemente nascosti sotto le meraviglie pixellose del gioco Namco del 1979, l'ultima e più importante sfida del team di PlayStation è stata quella di garantire che questa versione del gioco replicasse, o almeno si avvicinasse il più possibile, alla grafica del coin-op. Ironicamente, risolvere il problema dei lunghi tempi di caricamento generò un altro ostacolo: "Poiché avevamo deciso di caricare tutti i dati del gioco in una sola volta, disegnare la grafica divenne un compito davvero difficile. Per garantire determinate risoluzioni e capacità delle texture, abbiamo realizzato molti motivi grafici modificando texture identiche dalla stessa tavolozza di 16 colori". La PlayStation era relativamente potente nel contesto delle console domestiche, ma non era all'altezza della scheda arcade System 22 di Namco. Per superare il divario, spiega Sakagami, il suo team si era impegnato al massimo per trovare ogni possibile trucco di programmazione. "Considerando che un terzo di ciò che si vede sullo schermo era la superficie stradale, e che questo elemento è fondamentale per dare la sensazione di velocità, abbiamo deciso di realizzarlo usando texture ad alta risoluzione, piuttosto che quelle a risoluzione normale". Malgrado i loro sforzi, la visualizzazione costante a 60 fotogrammi al secondo del coin-op sarebbe rimasta irraggiungibile fino al 1997 (vedere box "Copia perfetta"), e c'erano altre sfide di conversione che il team di PlayStation faticava a superare, come rivela Sakagami: "Nella versione arcade la telecamera si trovava a un livello leggermente inferiore rispetto al finestrino dell'auto, per far sembrare il gioco più veloce. Ma quando abbiamo cercato di replicare questa posizione nel gioco PlayStation, il risultato fu un clipping delle texture del manto stradale o un effetto lampeggiante delle stesse. In parole semplici, più sono le giunture tra i poligoni, più è facile evitare questo problema; ma visualizzare così tanti triangoli e allo stesso tempo proteggere la visualizzazione a 30 fps che avevamo ottenuto è stato un compito davvero difficile. Abbiamo fatto un po' di bilanciamento modificando tutti i dati delle auto e del percorso, e abbiamo poligonizzato le linee bianche del manto stradale, che altrimenti sarebbero risultate molto frastagliate. Alla fine abbiamo trovato il miglior equilibrio attraverso tentativi ed errori, nonostante i limiti dell'hardware". *Ridge Racer* è stato unico e ha influenzato enormemente il corso successivo dei racing games per sale giochi e console. Sebbene negli ultimi anni vadano di moda i simulatori più realistici, la giocabilità spensierata di questa serie ha permesso a chiunque di provare il brivido di guidare un bolide a velocità folle, derapando su ogni curva... e per questo rimarrà sempre nei nostri cuori. ●

» "Flyer promozionale che mostra un cabinato arcade di *Ridge Racer* in tutto il suo splendore.

LA CREAZIONE DI RIDGE RACER

"Se avessimo scelto un gioco di corse in stile Formula 1, *Ridge Racer* sarebbe stato così amato dai giocatori?" Fumihiro Tanaka

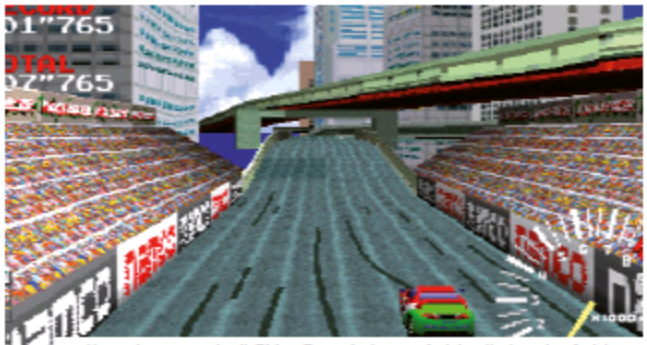
DALLO STESSO SVILUPPATORE

PAC-MAN
SISTEMA: ARCADE (CONVERTITO SU PRATICAMENTE OGNI SISTEMA)
ANNO: 1981

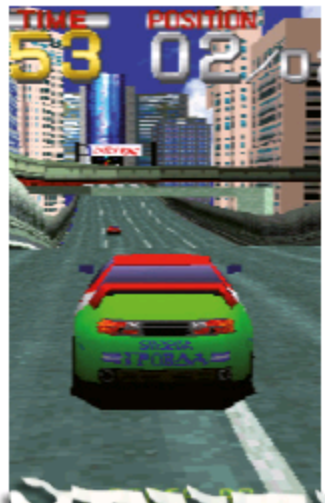
STARBLADE (NELL'IMMAGINE)
SISTEMA: ARCADE
ANNO: 1991

YUU YUU HAKUSHO
SISTEMA: SUPER FAMICOM
ANNO: 1993

» Il passato e il futuro di Namco si incontrano in questa fase di gioco, con lo schermo che ricorda i giochi 2D delle origini.



» L'ormai vasta serie di *Ridge Racer* è rimasta fedele alla location fittizia creata nel primo gioco, ma esplorando altre aree.



COPIA PERFETTA

La versione definitiva di *Ridge Racer* per console arrivò in bundle con *Ridge Racer Type 4*. *Ridge Racer Hi-Spec Demo* raggiungeva una frequenza di aggiornamento di 60 fps e presentava anche il *Gouraud shading*. Sakagami e co. volevano raggiungere quella fluidità già nel 1994, ma la cosa si rivelò impossibile.

TOP 25 GIOCHI NINTENDO 64

Per redigere questa classifica abbiamo coinvolto alcuni degli sviluppatori di punta dell'epoca! Seguiteci nel conto alla rovescia e scoprite le loro opinioni...

Le scelte degli sviluppatori

Blast Corps

"Ricordo il giorno in cui arrivò *Blast Corps*. Il nostro team si era radunato intorno a un N64 e qualcuno esclamò: 'Ma come fanno a fare tutto ciò?'. Mi piace vedere la creatività e l'innovazione nei videogiochi e *Blast Corps* è riuscito nell'intento sia a livello tecnico che nel gameplay".

Doug TenNapel
(Earthworm Jim, The Neverhood)

Jet Force Gemini

SVILUPPATORE: RARE
ANNO: 1999 **GENERE:** SPARATUTTO IN TERZA PERSONA

25 È solo il primo dei tanti giochi Rare in questa classifica. *Jet Force Gemini* combina elementi platform e sparatutto in terza persona, generi in cui lo sviluppatore eccelleva durante l'era N64. Di conseguenza, c'è molto da esplorare mentre si cerca di respingere le forze di Mizar, l'antagonista del gioco. Modalità multiplayer personalizzabili completano un pacchetto ben fatto, come succede spesso quando si parla di Rare.

International Superstar Soccer 64

SVILUPPATORE: KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA
ANNO: 1997 **GENERE:** SPORT

24 Sfruttando la potenza dell'N64, il seguito di Konami al successo *ISS Deluxe* per Super Nintendo ha apportato un enorme miglioramento grafico. Supportato dall'inserimento della telecronaca della partita e da una rinnovata grafica 3D, il gioco ha raggiunto nuovi livelli di realismo impensabili nei giorni dei 16-bit. E anche se non aveva una licenza ufficiale era nettamente meglio di *FIFA 98: Road To The World Cup*.

Excitebike 64

SVILUPPATORE: LEFT FIELD PRODUCTIONS
ANNO: 2000 **GENERE:** CORSE

23 Con la serie che era rimasta in gran parte inattiva dal debutto nel 1984 sul NES, il ritorno di *Excitebike* nel 2000 è stato tanto gradito quanto inaspettato. Le corse su sterrato si sono rivelate adatte al passaggio al 3D e l'aggiunta di mini-giochi e di un editor di piste hanno regalato al gioco una buona longevità. Sfortunatamente, *Excitebike 64* è uscito quando l'N64 era già in declino in Europa a metà del 2001, ma merita senz'altro un posto in classifica.

Beetle Adventure Racing

SVILUPPATORE: PARADIGM ENTERTAINMENT
ANNO: 1999 **GENERE:** CORSE

22 Un gioco di corse su licenza, in cui i giocatori possono scegliere solo un modello di auto e per di più, a differenza di giochi come *Ferrari F355 Challenge*, il modello è quello di un'auto piuttosto comune all'epoca come il Maggiolino della Volkswagen. Tuttavia, nonostante una premessa decisamente poco entusiasmante, *Beetle Adventure Racing* offre un'esperienza sorprendentemente divertente. La parola chiave nel titolo è "Avventura", poiché le sei piste del gioco hanno un carattere unico che va dal deserto egiziano alla campagna inglese, invogliando i piloti a uscire dal tracciato per scoprire scorciatoie e percorsi alternativi. Potete infatti sfondare fienili, devastare stretti vicoli e persino guidare attraverso le grotte. Questi percorsi segreti nascondono spesso oggetti, da nitro boost a punti usati per sbloccare arene extra, nella modalità multiplayer Beetle Battle.

Diddy Kong Racing

SVILUPPATORE: RARE
ANNO: 1997 **GENERE:** CORSE

21 15 anni prima che Sonic e i suoi amici si sfidassero su terra, mare e aria, Rare sfoderò aerei e hovercraft in un tentativo di competere con *Mario Kart*. A seconda del percorso, i giocatori potevano scegliere tra questi veicoli o i canonici kart, selezionando tra i piloti anche i protagonisti della future serie Rare come *Banjo* e *Conker*. La vera forza di *Diddy Kong Racing* risiede nella sua eccellente modalità Avventura, che offre un'esperienza di gioco in singolo soddisfacente e sufficientemente diversa da quella di *Mario Kart*. Vincere le gare normali sblocca quelle contro i boss, battere i boss apre le sfide di raccolta monete e così via... ci sono un sacco di cose da fare sulle 30 piste presenti prima di sentire il bisogno di coinvolgere altri giocatori.

Super Smash Bros

SVILUPPATORE: HAL LABORATORY
ANNO: 1999 **GENERE:** PICCHIADURO

20 N64 è una delle console multiplayer più importanti di tutti i tempi, in parte grazie all'intelligente inclusione di quattro porte per i controller direttamente sulla console, ma soprattutto grazie ai molti titoli disponibili pensati proprio per sfruttare questa sua vocazione. Tra di loro spicca *Super Smash Bros*, che ha contribuito a consolidare la reputazione della macchina permettendo a Mario, Pikachu, Link e Samus di picchiarsi a vicenda. La chiave del grande successo di questo titolo è la sua deliberata evasione dalle convenzioni dei picchiaduro. La violenza del gioco è cartoonesca, i controlli sono semplici e le tradizionali barre di vita sono state eliminate, in favore di un sistema di percentuale che non ha un punto di knock-out definito. Gli elementi platform e gli oggetti generati casualmente rendono le cose più varie, creando un ambiente caotico in cui tutti hanno la possibilità di vincere un round.

Mystical Ninja Starring Goemon

SVILUPPATORE: KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA
ANNO: 1997 **GENERE:** AZIONE/AVVENTURA

19 Anche se Goemon e i suoi amici sono stati protagonisti di tre diverse avventure per N64, è il loro debutto sulla console che abbiamo deciso di includere nella classifica. Quest'avventura segue l'eroe e i suoi compagni Ebisumaru, Yae e il ninja meccanico Sasuke mentre cercano di capire chi ci fosse dietro all'attacco UFO che aveva trasformato il castello giapponese Oedo in stile europeo. Un titolo ingiustamente sottovalutato che però ha un fascino di culto: l'ambientazione giapponese medievale del gioco e il bizzarro senso dell'umorismo gli danno un sapore unico.

Paper Mario

SVILUPPATORE: INTELLIGENT SYSTEMS
ANNO: 2000 **GENERE:** GDR

18 *Super Mario RPG* per Super Nintendo fu un grande successo... ma quando la Nintendo e la Square litigarono, per la decisione di quest'ultima di supportare la PlayStation, l'idea di un vero *Super Mario RPG 2* venne accantonata in favore di una nuova saga chiamata *Paper Mario*. Se il gioco dell'era 16-bit contava su una spettacolare grafica 3D pre-renderizzata (alla *Donkey Kong Country*), il gioco N64 andava nella direzione opposta, con ogni personaggio rappresentato come un sottile ritaglio di carta disegnato con amore. *Paper Mario* includeva un elemento d'azione nelle battaglie con l'uso del sistema "action command": pressioni di pulsanti sincronizzate con gli attacchi o le guardie aumentavano l'efficacia delle mosse.

Pokémon Snap

SVILUPPATORE: HAL LABORATORY/PAX SOFTNICA
ANNO: 1999 **GENERE:** SIMULATORE

17 Uno "sparatutto su rotaie" in prima persona piuttosto diverso dal solito perché sfida i giocatori a un safari fotografico incentrato sulle creature collezionabili di Nintendo. Il giocatore è infatti un reporter che viaggia attraverso una varietà di ambienti in un piccolo carrello su rotaia, scattando foto che vengono poi valutate dal Professor Oak. Si ottengono più punti se si tiene il Pokémon al centro dell'inquadratura, se lo si cattura mentre fa cose interessanti e nel caso in cui si riesca a metterne più di uno della stessa specie nello scatto. È un gioco semplice, ma arricchito dal livello di interazione offerto dagli oggetti che si possono lanciare: il cibo attirerà i Pokémon per scatti migliori, mentre le palle fumogene li renderanno arrabbiati e li faranno uscire dai nascondigli. Sebbene la selezione di Pokémon presenti sia piuttosto limitata (solo 63 dei 151 originali), le loro interessanti animazioni e la diversità dei sette percorsi riescono ad appassionare i fan.

1080° Snowboarding

SVILUPPATORE: NINTENDO EAD
ANNO: 1998 **GENERE:** SPORT

16 Nintendo EAD non è un team di sviluppo famoso per i suoi giochi sportivi, ma *1080° Snowboarding* è una splendida eccezione, perché allo staff giapponese vengono affiancati due programmatori inglesi: Giles Goddard e Colin Reed. Rispetto ad altri titoli simili di quell'epoca (come *Cool Boarders*), *1080° Snowboarding* adotta un approccio più realistico allo sport, ponendo una maggiore enfasi sugli aspetti tecnici come l'atterraggio corretto dopo le evoluzioni. Anche la grafica è molto curata, con la luce del sole che si riflette sulla neve in un modo diverso da qualsiasi altra cosa vista all'epoca, i modelli dei personaggi più definiti e anche un piccolo effetto di riflesso sulla telecamera. Il gameplay è altrettanto impressionante, grazie a un level design che include percorsi nascosti e una varietà di luoghi naturali, assicurando a *1080° Snowboarding* lo status di un successo inaspettato, ma indiscusso.

Conker's Bad Fur Day

SVILUPPATORE: RARE
ANNO: 2001 **GENERE:** PLATFORM

15 Quando *Twelve Tales: Conker 64* venne annunciato come platform adatto a tutta la famiglia, il pubblico non sembrò particolarmente interessato al progetto. Rare prese atto di quella fredda accoglienza e rielaborò il progetto trasformandolo nella storia di uno sboccato scoiattolo alcolizzato. I cambiamenti funzionarono... dopotutto, chi può dimenticare il loro primo incontro con Great Mighty Poo?

Star Fox 64

SVILUPPATORE: NINTENDO EAD
ANNO: 1997 **GENERE:** SPARATUTTO

14 Questo sparatutto su binari includeva la periferica Rumble Pak per il controller, divenendo così il primo gioco a sfruttare la vibrazione. Ampliava i contenuti del suo predecessore per Super Nintendo offrendo aree boss in volo libero.

WWF No Mercy

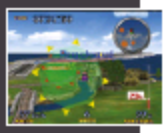
SVILUPPATORE: AKI CORPORATION
ANNO: 2000 **GENERE:** PICCHIADURO

13 Il miglior gioco di wrestling di sempre? Potrebbe essere. *No Mercy* racchiude perfettamente la popolare Attitude Era della WWF, ed è pieno di grandi nomi come The Rock, "Stone Cold" Steve Austin e The Undertaker.

Pilotwings 64

SVILUPPATORE: NINTENDO/PARADIGM ENTERTAINMENT
ANNO: 1996 **GENERE:** SIMULATORE

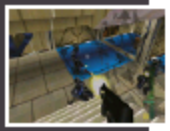
12 Così come *Pilotwings* aveva dimostrato le capacità del Mode 7 del Super Nintendo, *Pilotwings 64* mise in luce la capacità di N64 di creare spettacolari ambienti 3D. Usare jetpack e deltaplano è divertente, ma l'evento bonus "uomo cannone" rimane il nostro preferito.



Perfect Dark

SVILUPPATORE: RARE
ANNO: 2000 **GENERE:** SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

11 Cercare di superare il successo di *GoldenEye* era un compito arduo, ma Rare ci riuscì con questo sparatutto fantascientifico. Un'uscita tardiva che però sfruttava l'accessorio Expansion Pak dell'N64, per stupire con una grafica notevolmente migliorata rispetto al suo predecessore.



Blast Corps

SVILUPPATORE: RARE
ANNO: 1997 **GENERE:** AZIONE

10 Distruggere le cose è divertente. Lo sanno bene alla Rare quando hanno creato *Blast Corps*, un gioco che permette di abbattere interi edifici in una moltitudine di modi. Una devastazione a fin di bene, perché si tratta di liberare la strada a un camion che trasporta due testate nucleari, pronto a esplodere al primo impatto con qualcosa. I veicoli a disposizione per far crollare gli edifici sono di diverso tipo, ma il nostro preferito è il jetpack, che permette di salire in alto nel cielo prima di far piovere distruzione sulle indifese costruzioni di cemento.

Banjo-Kazooie

SVILUPPATORE: RARE
ANNO: 1999 **GENERE:** PLATFORM

9 Questo è il titolo che ha reso famosa la Rare come casa di sviluppo di ottimi platform 3D. Il dinamico duo protagonista è composto da un orso e un volatile che, collaborando, potevano usare diverse tecniche di movimento per esplorare la valle del Monte Spirale e sconfiggere la perfida strega Gruntilda. Basandosi sull'esperienza fatta durante la lavorazione di giochi della serie *Donkey Kong Country* per Super Nintendo, vennero inseriti un gran numero di oggetti collezionabili da recuperare. Di conseguenza, ogni fase è piena di cose da fare, rendendo *Banjo-Kazooie* un sogno per gli esploratori più intrepidi e i fanatici del completamento.

Sin & Punishment

SVILUPPATORE: TREASURE
ANNO: 2000 **GENERE:** SPARATUTTO

8 N64 non era molto popolare in Giappone, dove si classificò al terzo posto nelle vendite; di conseguenza, ci sono pochi giochi import davvero essenziali, ma *Sin & Punishment* è uno di questi ed è imperdibile per ogni collezionista. Il gioco di Treasure è molto simile a un Cabal 3D, con il pad di N64 che permette di muoversi e mirare in modo indipendente. Come un classico sparatutto in stile arcade, il gioco è breve (un giocatore esperto può batterlo in meno di due ore) ma è pieno di boss e momenti memorabili che assicurano una grande rigiocabilità.

Wave Race 64

SVILUPPATORE: NINTENDO EAD
ANNO: 1996 **GENERE:** CORSE

7 A volte un gioco fa una sola cosa così bene da oscurare tutto il resto. In *Wave Race 64*, seguito di un banale gioco di corse con visuale dall'alto per Game Boy, quella cosa era l'acqua. Nessun altro titolo ha catturato la sensazione di correre sulle onde in modo così realistico e, anche se potrebbe non aver mantenuto l'impatto visivo che aveva nel 1996, la sua fisica dei fluidi rimane davvero impressionante. Anche il resto del gioco è fantastico, grazie all'ottima progettazione delle piste. Non ha l'esuberanza di un gioco come *Mario Kart 64*, ma vanta alcuni spettacolari effetti grafici.

F-Zero X

SVILUPPATORE: NINTENDO EAD
ANNO: 1998 **GENERE:** CORSE

6 Se non avete mai giocato a *F-Zero X* prima, potreste rimanere perplessi di fronte all'immagine che accompagna questo box. Il gioco sembra infatti incredibilmente scarno... ma questa deliberata povertà visiva gli permette di trasmettere un senso di velocità senza eguali. Passando alla grafica 3D, Nintendo EAD ha potuto sperimentare nuovi design di piste, lanciando i giocatori in giri della morte completi e altre follie simili. C'è anche un generatore di piste casuale, che prolunga la durata del gioco ben oltre i classici standard dei giochi di corse.

Le scelte degli sviluppatori

Mario Kart 64

"Mi ricordo di averlo giocato in modalità a quattro giocatori negli uffici di King Of The Jungle e di voler uccidere chiunque mi lanciasse un guscio rosso! Era maniacalmente coinvolgente in modalità multiplayer e sicuramente uno dei preferiti dell'ufficio per un po'. Non c'era niente di più soddisfacente che ottenere la stella dell'invincibilità e schiacciare tutti gli amici".

Raffaele Cecco
(Exolon, Stormlord)

The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time

"La mia vita si è fermata per due o tre settimane mentre completavo il gioco. La semplicità di controllo e la vasta gamma di cose che puoi fare è proprio tutto ciò che desidero da un titolo come questo. Miyamoto al suo meglio ancora una volta".

Jon Ritman
(Match Day, Head Over Heels)

Wave Race 64

"Ero un programmatore già da parecchi anni, quindi quando apparivano giochi tecnicamente spettacolari non li apprezzavo solo a livello di gameplay ma anche a livello di... 'come diavolo sono riusciti a fare questa cosa?'. *Wave Race 64* mi ha fatto arrovellare parecchio, perché la simulazione e la sensazione di sfrecciare su un'acqua molto agitata erano eccellenti".

David Perry
(Earthworm Jim, MDK)

Diddy Kong Racing

"È stato un grande racing game a cui ho partecipato con entusiasmo e ne ho apprezzato molto l'aggiunta degli elementi narrativi. Non era solo un gioco di kart... aveva un po' di tutto. Il senso dell'umorismo di Rare e la fusione tra *Mario World* e il genere delle corse, lo rendevano emozionante e innovativo".

Kevin Bayliss
(Killer Instinct, Diddy Kong Racing)

GoldenEye 007

"Se posso sceglierne solo uno, è chiaramente *GoldenEye*. Ero così dipendente da questo titolo che ha letteralmente causato il ritardo dell'uscita di *Alundra*. Ci pensavo continuamente mentre scrivevo la versione inglese di quel gioco e facevo delle pause per giocarci, che si trasformavano poi in una distrazione lunga un'ora o più ogni volta".

Victor Ireland
(Lunar: The Silver Star, Alundra)

Mario Kart 64

SVILUPPATORE: NINTENDO
ANNO: 1996 **GENERE:** CORSE

5 Alzate la mano: quanti di voi hanno imprecato per essere stati colpiti dal fulmine sul salto dello Stadio di Wario? Parecchi, immaginiamo. Il multiplayer di *Mario Kart* ha sempre suscitato una varietà di emozioni. Il primo *Mario Kart* in 3D ha introdotto molti elementi ricorrenti nei capitoli seguenti, tra cui i mini-turbo per le derapate, le false casse oggetto e il temutissimo guscio blu che insegue il leader. Ma per tutti questi miglioramenti apportati alla formula già eccellente, il più grande aggiornamento è arrivato dall'hardware stesso: un fantastico multiplayer a quattro con schermo diviso.

The Legend Of Zelda: Majora's Mask

SVILUPPATORE: NINTENDO EAD
ANNO: 2000 **GENERE:** GDR/AZIONE

4 Pochi giochi hanno una premessa più avvincente di quella di *Majora's Mask*. Di fronte al disastro imminente di una luna cadente che distruggerà Termina in soli tre giorni, Link deve viaggiare avanti e indietro nel tempo per salvare il mondo. I dungeon seguono l'eccellente modello stabilito da *Ocarina of Time*, ma altri meccanismi assumono un ruolo centrale in *Majora's Mask*. Con il controllo sul tempo che permette al giocatore di scoprire le routine quotidiane degli abitanti della città e una varietà di maschere per influenzare le loro reazioni a Link, il gioco presenta un livello più profondo di interazione con gli altri personaggi rispetto ai precedenti giochi della serie.

GoldenEye 007

SVILUPPATORE: RARE **ANNO:** 1997 **GENERE:** SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

3 Anche se arrivato due anni dopo l'uscita del film, il ritardo non ha affatto danneggiato la popolarità di questo titolo; del resto, sarebbe stato meschino criticare la tempestività di un gioco così valido. La chiave dell'approccio di Rare era una certa flessibilità alla sceneggiatura del film. Gli stage erano basati su piccole sequenze del film o addirittura inventate completamente. Inoltre, i livelli, ottimamente progettati, includevano una varietà di obiettivi che potevano essere affrontati nell'ordine scelto dal giocatore, dando un senso di libertà raro negli FPS dell'epoca. Ma il singleplayer è solo metà della storia, perché grazie al suo fantastico multiplayer era capace di intrattenere anche dopo che la missione principale era stata portata a termine. Incredibile che questa modalità non fosse stata prevista fin dall'inizio, ma alla fine si è rivelato un importante punto di forza per la console così come per il gioco. Anche se Rare avrebbe poi sviluppato ulteriormente il suo modello di sparatutto in prima persona con *Perfect Dark*, non si può sottovalutare l'impatto che *GoldenEye* ha avuto al momento dell'uscita. Oltre a essere un raro esempio di gioco su licenza cinematografica degna di nota, il titolo ha dimostrato che le console potevano ospitare sparatutto in prima persona all'altezza di quelli che giravano su PC... se non migliori. I guerrieri della tastiera potevano tenersi *Quake*, i possessori di N64 erano troppo occupati ad affollarsi intorno alla TV per *GoldenEye* a schermo diviso.

Copia non distribuibile

The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time

SVILUPPATORE: NINTENDO EAD
ANNO: 1998 **GENERE:** GDR/AZIONE

2 Il primo gioco di Zelda in 3D è uno dei più grandi giochi mai progettati. La quinta missione di Link lo vede ancora una volta affrontare Ganondorf, cercando di impedirgli di ottenere la Triforza. Il passaggio al 3D ha concesso alla serie di lasciare senza fiato tutti coloro che si avventurano per la prima volta nella Piana di Hyrule, un mondo enorme con tanto da esplorare e sperimentare: dal cavalcare Epona all'entrare nella pancia di Jabu-Jabu. Il tempo è il meccanismo chiave del gameplay, con il protagonista che appare sia come bambino che come adulto, inoltre ognuna delle sue incarnazioni ha abilità diverse. Il giovane Link può strisciare attraverso spazi piccoli, mentre quello più grande può usare il rampino, per esempio. Come *Super Mario 64*, *Ocarina of Time* ha fornito importanti progressi nel design dei giochi in 3D. Per non trasformarlo in un ibrido puzzle/platform, Nintendo ha dato a Link la capacità di saltare automaticamente quando raggiungeva i bordi delle piattaforme, permettendo al giocatore di risolvere gli enigmi senza preoccuparsi del controllo. Per garantire che gli utenti potessero combattere agevolmente, è stato introdotto il Z-targeting: bastava tenere premuto il pulsante Z del controller per fissare l'inquadratura su un nemico e muoversi poi di conseguenza. Non è esente da difetti, ma è quanto di più vicino alla perfezione, ottenendo un successo universale e vendendo oltre 7 milioni di copie. Il design di *Ocarina of Time* ha poi rappresentato la base di ogni gioco di Zelda in 3D. È stato un gioco rivoluzionario, "epico"!

Super Mario 64

SVILUPPATORE: NINTENDO EAD **ANNO:** 1997 **GENERE:** SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

1 La prima posizione di questo titolo va oltre i suoi semplici meriti come platform 3D, perché *Super Mario 64* è stato un gioco capace di cambiare il mondo del divertimento elettronico per sempre. Fino a quel momento, i platform 2D di Mario proponevano una meccanica semplice: arrivare dal punto di partenza al punto di arrivo. I livelli di *Super Mario 64*, invece, erano ampi ambienti progettati per l'esplorazione e tutto il gameplay cambiava in virtù di questo. Nemici tipici come i Goomba erano improvvisamente molto più facili da evitare e diventavano più un piccolo ostacolo che una seria minaccia; mentre il completamento di un livello, invece di essere un semplice raggiungimento di un traguardo, era legato a obiettivi diversi come battere i boss, raccogliere monete rosse, vincere gare e così via. Ogni livello aveva più missioni e la vista di una stella posizionata al di fuori del percorso spingeva spesso i giocatori a fermarsi e cercare di capire come raggiungerla. Nonostante la mancanza di esperienza nella creazione di giochi in 3D, Nintendo realizzò una serie di livelli poligonali progettati perfettamente, pieni di obiettivi impegnativi e originali. Anche il sistema di controllo di Mario rasentava la perfezione, grazie anche al particolare pad dell'N64; un dispositivo audacemente diverso che ha dato a molti giocatori il primo assaggio delle sottigliezze di un controllo analogico. Spostando delicatamente la leva Mario procedeva con un lento passo felpato, mentre una pressione più decisa lo faceva correre a grande velocità. Non era tutto, poiché, progredendo nel gioco, Mario guadagnava nuove abilità come il triplo salto e il balzo all'indietro, che si rivelavano utili per raggiungere nuove aree di gioco. Particolarmente piacevole era il tentare di forzare Mario a scalare una collina, guardando le sue gambe lavorare sempre più duramente, fino a quando non cadeva in avanti e scivolava indietro. Nei primi tempi dell'era 3D dei platform si stava sperimentando parecchio, andando dagli sforzi conservativi 2.5D di *Pandemonium* all'approccio peculiare di *Jumping Flash*. Tuttavia, è facile dimenticarsi di quei titoli, poiché *Super Mario 64* li ha rapidamente resi obsoleti; inoltre, i giochi successivi come *Banjo-Kazooie* e *Gex 3D* si sono ispirati nettamente al suo design. Caratteristiche che ora diamo per scontate, come le telecamere dinamiche, devono molto al lavoro di Shigeru Myamoto e della sua squadra. Per di più *Super Mario 64* era un gioco di lancio.
Era una ragione praticamente irrinunciabile per acquistare la console il primo giorno ed è rimasto avvincente per anni, anche dopo l'esaurirsi dell'hype iniziale. Sì, questo è il nostro gioco N64 preferito, ma si può discutere che possa essere anche il miglior gioco di sempre.

Le scelte degli sviluppatori

"Il mio preferito è *Super Mario 64*, anche se i miei figli erano devoti a *Pokémon Snap*".
Trip Hawkins
(Founder, EA and 3DO)

"Quello che si distingue dagli altri è *Super Mario 64*. È stato assolutamente rivoluzionario, riuscendo a fare tante cose bene al primo tentativo, e anche ora, tre generazioni dopo, è godibile quanto lo era allora".
Steve Ellis
(GoldenEye 007, Perfect Dark)

"I miei ricordi legati a quando l'ho visto e giocato per la prima volta mi fanno ancora sorridere. Il design, i controlli, le sensazioni, la caratterizzazione di Mario, l'accessibilità e il grande fascino sono tutte cose che mi colpirono e che lo hanno reso così divertente da giocare".
Mark Edmonds
(GoldenEye 007, Perfect Dark)

Cinque motivi che lo rendono il migliore

1 Non si è limitato a clonare il gameplay 2D, ma ha adattato l'esperienza di Mario a un ambiente 3D.

2 La progressione non lineare lasciava ai giocatori l'imbarazzo della scelta nel decidere il livello successivo da sfidare.

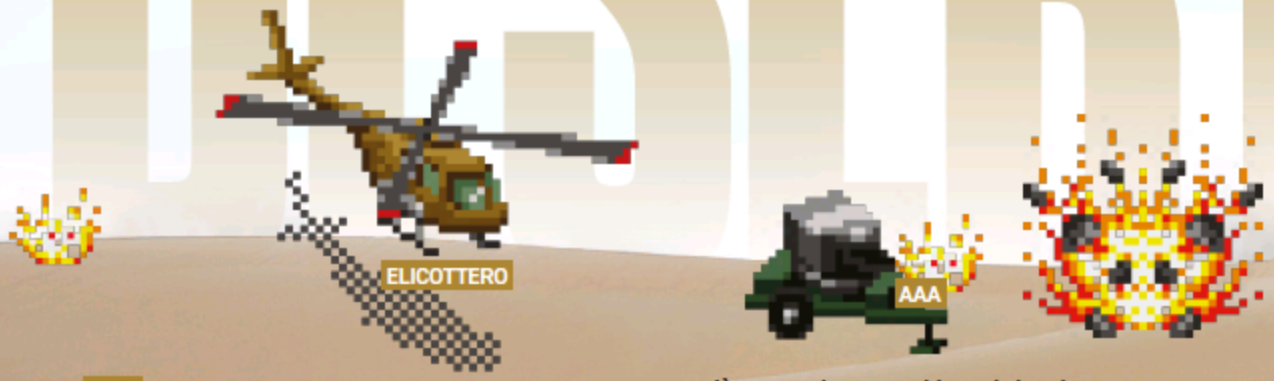
3 Il controllo preciso del gioco era diverso da qualsiasi altra cosa disponibile e giustificava immediatamente lo stick analogico dell'N64.

4 Scivolare giù per un pendio ghiacciato mentre si fa a gara con un pinguino rimane una delle più grandi gioie dei videogiochi.

5 Anche dopo aver raccolto tutte le 120 stelle, c'era ancora un ultimo segreto da scoprire...

Mike Posehn si auto-definisce come "uno non tanto da videogiochi"... eppure è responsabile di uno dei giochi fondamentali dei primi anni Novanta. Preparatevi a decollare per un volo nel passato, alla scoperta di un incredibile gioco di EA...

DESERT



Nel mercato videoludico di oggi i giochi "open world" di tipo sandbox sono molto diffusi... ma nei primi anni Novanta, se volevate un approccio più flessibile agli sparatutto, vi trovavate davanti una situazione desolante. "Nei primi anni '90, Trip Hawkins mi chiese se volevo creare un nuovo videogame", ricorda il designer Mike Posehn. Era una richiesta insolita sotto alcuni punti di vista, in quanto i precedenti progetti di Mike con Electronic Arts non erano stati giochi; ma all'epoca la coincidenza volle che stesse lavorando a un simulatore di volo. "Trip ha sempre amato *Choplifter* (un altro gioco) per l'emozione che si provava quando si salvavano persone con l'elicottero. EA mi diede il prototipo del SEGA Mega Drive con una cartuccia programmabile tramite l'interfaccia Macintosh". Ciò che Mike decise di sviluppare fu ancora più sorprendente, considerando i suoi sentimenti nei confronti dell'industria del divertimento elettronico dell'epoca. "Non ero un grande appassionato di videogame, perché non mi piaceva lo stile 2D a scorrimento", spiega. Il suo desiderio di rompere le convenzioni ha finito poi per influenzare molte delle scelte di design di *Desert Strike*. "Mi è sempre piaciuta la visuale isometrica, perché dava la sensazione del 3D senza il pesante lavoro di supporto dei veri giochi poligonali. Ho creato una demo di un semplice elicottero che poteva sorvolare un uomo per poi effettuare un salvataggio. Se si volava lentamente vicino a lui, un controllo automatico abbassava il 'cavo dell'argano' e lo tirava su. Era molto efficace e produceva la soddisfacente sensazione di 'salvataggio' che Trip desiderava". Essendo un non-giocatore dichiarato, Mike aveva bisogno di aiuto per aggiungere ▶

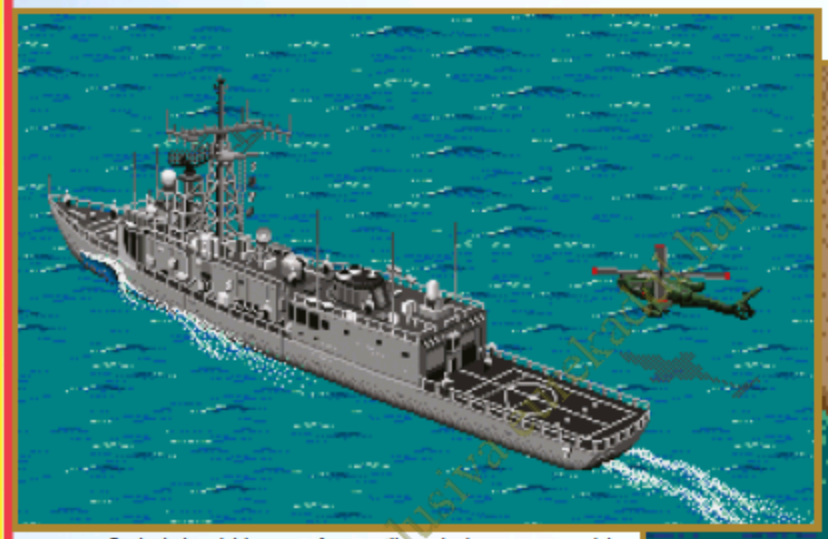
STRIKE

RETURN TO THE GULF

» Ogni copilota dispone di qualifiche diverse, ma la migliore la otterrete salvando sul campo di battaglia.

» Gli obiettivi cruciali, come i silos per il lancio dei missili, sono spesso ben sorvegliati: avvicinatevi con cautela.

» Gli edifici potrebbero nascondere pick-up, ma solitamente anche nemici in agguato.



» Ogni missione inizia su una fregata, alla quale dovrete tornare vivi.

» Kilbaba mira a distruggere i suoi stessi giacimenti petroliferi nel caos della campagna finale.

struttura alla demo e la casa di produzione gli diede una mano. "EA mi ha messo in coppia con John Manley e insieme abbiamo elaborato una sceneggiatura di gioco chiamata 'Beirut Breakout'. Io mi sono occupato della progettazione tecnica, ma John era il vero giocatore e sapeva come creare una storia avvincente e divertente". Non ci volle molto a trovare ispirazione per il progetto: "La guerra civile libanese monopolizzava l'attenzione dei media in quel periodo, quindi ambientare le missioni di salvataggio nel deserto sembrava naturale. Venne sviluppata una trama che vedeva un non meglio identificato 'Paese del Golfo' finire sotto il controllo del generale Kilbaba, un dittatore folle intenzionato a sviluppare bombe nucleari per minacciare altri Stati".

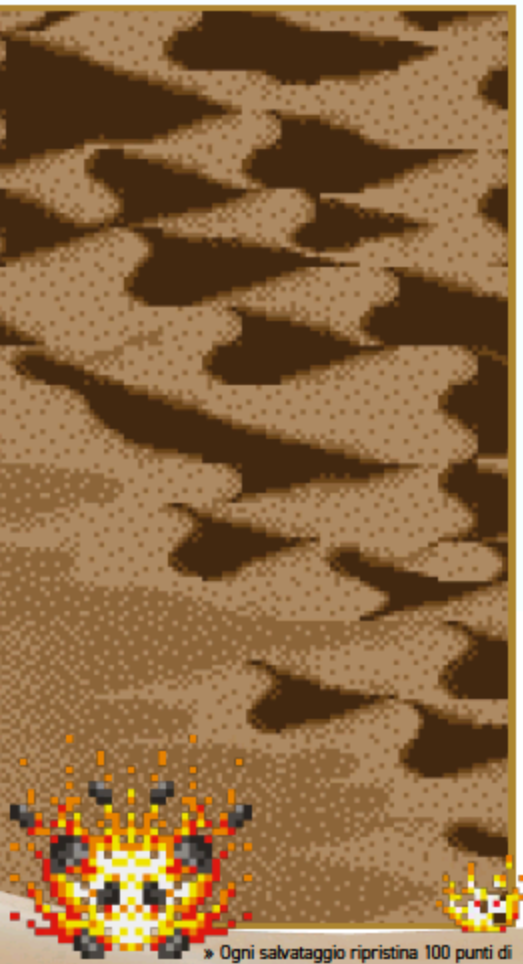
A seguito di questa scelta narrativa, il progetto *Desert Strike* prese una forma molto diversa dagli altri giochi sparatutto per Mega Drive, prevalentemente ispirati ai videogiochi arcade. Controllare l'elicottero Apache richiedeva, infatti, una certa

> **"Volevo che il giocatore non fosse vincolato a una sceneggiatura lineare"**
> Mike Posehn

abilità e le potenti armi di cui era dotato necessitavano di essere costantemente rifornite di munizioni. Inoltre, il giocatore si trovava impegnato ad affrontare missioni dall'impostazione "aperta", una scelta dovuta all'insoddisfazione di Mike per i videogiochi in circolazione. "Fondamentalmente, odiavo la rigidità del sistema di combattimento multilivello, che era quello prevalente. Volevo che il giocatore non fosse vincolato a una sceneggiatura lineare", spiega Mike. "Ho immaginato che ci si potesse muovere liberamente per il mondo e far semplicemente esplodere gli oggetti, se era quello che si desiderava. Ma dovevamo pur stabilire un modo per progredire; così John e io abbiamo ideato le mini-missioni e il sistema snafu". "Ogni livello aveva

DEPORRE UN DITTATORE

La strada da percorrere per disarmare Kilbaba dal potere



» Ogni salvataggio ripristina 100 punti di armatura, per questo il recupero di soldati dispersi è un'attività fondamentale.

un obiettivo principale", continua. "Ma era praticamente impossibile portarlo a termine se prima non si completavano delle mini-missioni. Infatti, portandole a termine, l'intelligenza artificiale dei nemici diventava meno efficace". Questi obiettivi avevano un ordine logico dal punto di vista tattico, in modo da incentivare a perseguirli. "Ad esempio, la copertura e la precisione di un impianto missilistico nemico si sarebbero ridotti dopo aver abbattuto la vicina installazione radar", suggerisce Mike. "Con il radar intatto, non lo avreste mai raggiunto". In effetti, *Desert Strike* offriva uno straordinario senso di progressività; ogni campagna si svolgeva in un momento diverso della giornata e la disperazione di Kilbaba si faceva sempre più palpabile con il procedere del gioco: oltre a imbattervi in difese più robuste, si passava dal bombardare preventivamente i campi d'aviazione a contrastare ▶

CAMPAGNA 1: AIR SUPERIORITY

■ Il percorso per sbarazzarsi di Kilbaba ha inizio qui, sotto il sole del mattino. Innanzitutto, dovrete far esplodere un paio di parabole radar. Privilegiate i potenti lanciamissili terra-aria Rapier, anzichè i meno potenti **AAA**. Una volta distrutti, potrete passare alla centrale elettrica e poi al campo d'aviazione. Fate attenzione ai contingenti di rinforzo che arriveranno! A questo punto, catturare i comandanti nemici dovrebbe essere abbastanza agevole e potrete scoprire la posizione del vostro agente smarrito. Fate esplodere l'edificio che lo nasconde e abbattete alcuni **VDA**, mentre il vostro copilota si occupa di salvarlo; poi tornate alla fregata.

CAMPAGNA 2: SCUD BUSTER

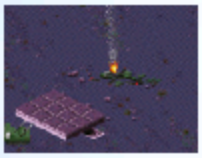
■ Questo attacco pomeridiano si apre in modo simile alla prima campagna, ma senza le mini-missioni relative ai radar e alla centrale elettrica. Sbarazzatevi di quanti più nemici potete, perché avrete bisogno di spazio per muovervi quando arriveranno i rinforzi. Al termine di queste missioni, fate esplodere la fabbrica di armi chimiche e stanerete i responsabili degli scud. Ognuno di loro sa dove si trova un'area di lancio e voi dovrete farne esplodere 5: fortunatamente si trovano tutte vicino al comandante successivo. Dopo aver provocato questo caos, potrete mettervi al lavoro per liberare i prigionieri di guerra nella parte nord della mappa.

CAMPAGNA 3: EMBASSY CITY

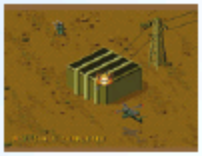
■ In questa prima missione serale la situazione inizia a farsi molto pericolosa. Il vostro primo obiettivo è salvare gli ispettori dell'ONU, che vi diranno dove si trovano le fabbriche di armi biologiche. Annientatele fino a quando non catturerete il chimico che vi rivelerà l'ubicazione di silos missilistici segreti che dovranno essere bombardati a dovere. A questo punto, lavorerete in mare salvando i piloti abbattuti prima di affrontare lo yacht di Kilbaba, estremamente sorvegliato, operazione decisamente più semplice se farete prima saltare in aria la centrale elettrica. Infine, dovrete catturare l'ambasciatore nemico per liberare i membri dell'ambasciata statunitense: fuggiranno in pullman e voi dovrete scortarli.

CAMPAGNA 4: NUCLEAR STORM

■ La campagna finale ha luogo di notte, e Kilbaba intende fare terra bruciata. Proteggete i giacimenti petroliferi da eventuali attacchi e impeditegli di scaricare petrolio in mare. Una volta fatto ciò, dovrete sfondare quattro bunker e liberare i prigionieri. Da qui in poi si tratterà di scongiurare la guerra nucleare. Bisognerà stanare i camion della spazzatura, che in realtà nascondono componenti nucleari, e farli esplodere, stando attenti a evitare i camion civili, per poi far saltare in aria lo stabilimento nucleare. Per finire, buttate fuori Kilbaba dal suo palazzo a colpi di esplosivo, inseguitelo fino al suo aereo e assicuratevi che non abbia modo di sganciare una bomba.



» *Desert Strike* è un gioco impegnativo, quindi aspettatevi di essere uccisi spesso.



» Distruggere obiettivi strategici, come radar e centrali elettriche, indebolisce i nemici.

i tentativi del generale di inondare il mare di petrolio e di lanciare armi nucleari. È un risultato sorprendente, considerando l'attenzione al risparmio di bite con cui vennero sviluppati i livelli. "La confezione era pubblicizzata come '8 MEGS' [che stava per 8-megabit]... ovvero 1 solo megabyte! Per risparmiare spazio, tutta la grafica era formata da tessere a 8-bit. Un'area della mappa di 512x512 pixel era formata da 64x64 tessere (4.096) prese da una libreria composta da solo 32 variazioni. Quindi, per disegnare una mappa di quelle dimensioni bastava solo creare una linea di testo con una sequenza di numeri (da 1 a 32) che indicassero quale tessere usare. Questo ci permise di risparmiare moltissimo spazio, fino al punto che nella cartuccia c'erano ancora 80 byte liberi". La critica videoludica accolse con grande entusiasmo l'uscita del gioco all'inizio del 1992, con voti intorno al 9, anche se in alcune recensioni si evidenziava il fatto che alcune missioni erano scomodamente simili agli avvenimenti nel Golfo Persico. Un videogioco ambientato durante una guerra in Medio Oriente può finire per essere attuale in qualsiasi momento... e così avvenne per *Desert Strike*. Sebbene il suo sviluppo iniziò durante i mesi finali della guerra civile libanese, il suo lungo processo creativo lo portò a sovrapporsi alla Guerra del Golfo, tanto che nei titoli di coda si legge una dedica per coloro che hanno prestato servizio durante il conflitto. E in certi ambienti la cosa suscitò polemiche.

"Sono rimasto sorpreso da un servizio della CNN in cui si dichiarava: 'Prima la Guerra del Golfo e adesso anche un videogioco sulla Guerra del Golfo'. Ovviamente non c'era alcun nesso del genere nella nostra mente, ma la trama del gioco narrava di un dittatore militare in una regione desertica. Comunque, suppongo che in ogni caso sia stata una buona pubblicità e che abbia contribuito alle vendite del gioco", ricorda Mike. E non ha torto: il gioco ha riscosso vendite straordinarie, rivelandosi il più grande successo di EA. Presto fu concessa la licenza per la conversione in diversi altri formati e ha ispirato quattro sequel: *Jungle Strike, Urban Strike, Soviet Strike* e *Nuclear Strike*. Anche se a oggi Mike non lavora più sui videogiochi, rimane un'eredità a cui è molto affezionato. "Sono costantemente sorpreso e soddisfatto dell'interesse e sono sempre felice di confrontarmi con i fan che apprezzano il gioco", ci confida. "La migliore è stata quella di un appassionato in Brasile, che da adolescente ha amato il gioco a tal punto da diventare un pilota di elicotteri nella vita reale". È incredibile, ma in effetti *Desert Strike* era un gioco così originale che portava all'ossessione. Attualmente, i giochi open world sono una costante così come le ambientazioni belliche "realistiche", ma possiamo supporre che probabilmente non lo sarebbero stati se non fosse per il successo di questo gioco. Un'eredità straordinaria per uno sviluppatore che in realtà non giocava granché ai videogame.

LE TAPPE DELLA CONVERSIONE

Il più grande successo dei primi anni Novanta di EA non poteva rimanere confinato al Mega Drive: ecco come si è comportato su altri campi di battaglia...

AMIGA 1993

■ La versione per Amiga di *Desert Strike* ha beneficiato di un eccezionale nuovo audio campionato, con soldati MIA che gridano "aiuto". Anche la grafica è stata aggiornata, con nuove esplosioni e un front-end rinnovato. Tuttavia, il dover cambiare manualmente le armi è una vera scocciatura.

SNES 1993

■ Sono state apportate pochissime modifiche rispetto alla versione per Mega Drive: si notano alcune differenze nell'audio, ma poco altro. Tuttavia, dal momento che la grafica è esattamente la stessa e la risoluzione orizzontale del display di SNES è inferiore, si perde circa il 20% della visuale, rendendo il gioco lievemente più ostico.

LYNX 1993

■ Sebbene sul Lynx non sia possibile ottenere una texture dettagliata del terreno, la console portatile di Atari vanta una resa eccellente del gioco. A differenza delle altre versioni portatili di *Desert Strike*, le tre armi si trovano su tasti separati, garantendo un'esperienza che si avvicina notevolmente a quella del gioco originale per Mega Drive.

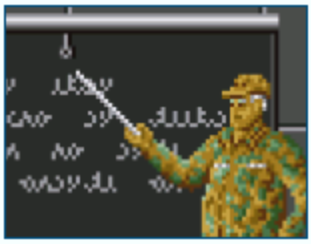
GAME GEAR 1993

■ La conversione per Game Gear è stata curata da Tiertex, ma non ha raggiunto gli standard della versione per Master System. La grafica adattata al piccolo schermo è inficiata da un basso frame-rate, ma il vero problema è lo schema di controllo, che prevede l'attivazione della mitragliatrice e il lancio degli Hydras usando lo stesso tasto.

GUIDA COMPLETA: DESERT STRIKE
GUIDA COMPLETA: DESERT STRIKE
GUIDA COMPLETA: DESERT STRIKE
GUIDA COMPLETA: DESERT STRIKE

D&R: GERALD WEATHERUP

L'ex programmatore ci racconta come *Desert Strike* fu miniaturizzato per il Game Boy



Avevi mai giocato a *Desert Strike* prima che il tuo team ricevesse l'incarico per lavorare alla versione per Game Boy? Se sì, cosa ne pensavi?
No, non ci avevo mai giocato prima di ottenere l'incarico. Ci è stato chiesto di provarlo e di dare poi la nostra opinione. Era esattamente il mio genere di gioco, per cui mi sono divertito moltissimo. Il team era molto ristretto: l'artista era Dawn Drake, mentre Jon Dunn si è occupato del suono e delle musiche.

Avete avuto accesso al codice originale di *Desert Strike* per programmare la conversione?
Mi pare che avessimo accesso al codice, ma all'epoca non era molto utile. Essendo specifico per la piattaforma, era difficile tradurlo in uno Z80 ridotto. L'approccio standard all'epoca era quello di giocare e riscrivere da capo il gioco. Riutilizzare il codice non era un'opzione praticabile con i formati a livello ridotto e i processori diversi. Però avevamo accesso alla grafica, che è stata convertita in quattro colori e rimpicciolita in base alle esigenze.

Quali sono state le sfide principali per far funzionare *Desert Strike* sul Game Boy?
Il numero di sprite disponibili sullo schermo era limitato (se non ricordo male 40), e la loro dimensione era di 8x8 pixel. Ho dovuto compilare un'applicazione grafica specializzata per catturare il numero minimo di sprite per creare la forma dell'elicottero di dimensione massima. Inoltre, c'erano solo 256 caratteri di sfondo disponibili per la grafica del terreno. Ho sperimentato vari metodi per inserire altri sprite sullo schermo.
È stato possibile capovolgere l'elenco a ogni fotogramma e utilizzare la persistenza dell'LCD per simulare altri 40 sprite. In più, si potevano convertire gli sprite nella grafica di sfondo. Dal momento che lo spazio sulla cartuccia [del Game Boy] era molto limitato, anche le dimensioni dei livelli e la mole di grafica utilizzata costituivano una sfida. È stato necessario ricorrere a svariati metodi di compressione: ad esempio, per le mappe del territorio, decomprimere la grafica solo quando era necessaria. Le costruzioni che si trovavano in una parte della mappa non vennero utilizzate in altre, quindi quando alcuni edifici uscivano dallo schermo il loro spazio veniva liberato per consentire l'inserimento di una nuova grafica.

Quanto tempo ha avuto il vostro team per lavorare al gioco? La scadenza era ravvicinata?
Se non sbaglio abbiamo avuto circa sei mesi di tempo. Per qualsiasi prodotto Natale è il periodo di massima vendita, e con la lavorazione avviata solo pochi mesi prima è sempre una sfida.

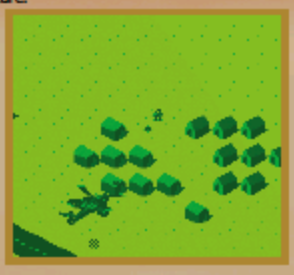
Quali aspetti della versione Game Boy di *Desert Strike* ti soddisfano di più?
L'atmosfera del gioco. Ho impiegato moltissimo tempo per assicurarmi che la percezione del gioco fosse la migliore possibile: per me, in qualsiasi videogioco, la giocabilità è il requisito essenziale.

Hai qualche aneddoto particolare o insolito legato alla conversione di *Desert Strike* sul Game Boy?
A un certo punto sono arrivato a dormire sotto la mia scrivania, a causa della mancanza di tempo per portare a termine il progetto!

PC 1994
■ La versione per PC di Gremlin è un curioso incrocio tra quelle per Amiga e Mega Drive. Parte della grafica è stata ridisegnata (ma in peggio!), e il sonoro è complessivamente di una qualità inferiore rispetto a quello di Amiga. In compenso, gli effetti vocali aggiunti sono apprezzabili.

MASTER SYSTEM 1993
■ The Kremlin ha svolto un lavoro superbo comprimendo *Desert Strike* all'interno del Master System, malgrado le sue limitazioni tecniche. Il gameplay e il design delle mappe originali vengono mantenuti anche sulla console 8-bit, e un intelligente uso dei soli due pulsanti del controller lo rende un piacere da giocare.

GAME BOY 1994
■ La versione per Game Boy ha lo stesso sistema di controllo un po' goffo che caratterizza quella per Game Gear, ma per il resto funziona piuttosto bene e offre prestazioni più solide. L'eccellente lavoro grafico ha permesso che la perdita di colore non rappresentasse un problema così grave come si sarebbe potuto immaginare.



GAME BOY ADVANCE 2002
■ Si tratta più o meno di un adattamento diretto del gioco per Mega Drive, ma con un campo visivo ancora più ridotto rispetto a quello su SNES. Tuttavia, la scelta di tenere Jink e Hellfire sullo stesso pulsante costituisce un netto miglioramento del gioco originale. È sorprendente la conservazione delle password laddove i dati di salvataggio avrebbero potuto essere implementati.

E IL RESTO...
■ La versione originale per Mega Drive di *Desert Strike* è disponibile anche su PSP, all'interno della compilation EA Replay. Nonostante il gioco scorra bene, l'audio è leggermente traballante, problema comune nelle riproduzioni da Mega Drive. Inoltre, la versione Amiga è disponibile tramite emulazione sulle piattaforme Blackberry.

Super Castlevania IV

Il gioco ha segnato l'evoluzione della serie a 16-bit ed è stato una vetrina tecnica per il Super Nintendo. Abbiamo incontrato il programmatore principale e direttore totale Jun Furano, pseudonimo dietro cui si nasconde Masahiro Ueno

INFO

- **» PRODUTTORE:** KONAMI
- **» SVILUPPATORE:** KONAMI
- **» RILASCIATO:** 1991
- **» PIATTAFORMA:** SNES

Masahiro Ueno – o "Mitch" per gli amici – ha partecipato alla creazione di molti più giochi di quanto si creda, in alcuni dei quali non compare nemmeno con il suo vero nome, ma come "Jun Furano". "Ho usato uno pseudonimo perché all'epoca Konami non ci permetteva di usare i nomi veri nei crediti dei giochi", rivela Ueno. "L'ho inventato ispirandomi a un programma televisivo giapponese intitolato *Kita No Kunikara*. Si svolgeva a Furano, nell'Hokkaido, e Jun era uno dei personaggi principali". Si trattava di una serie molto popolare in Giappone, che vedeva protagonista un padre che portava i suoi due figli a vivere in campagna. Ai tempi era politica comune non accreditare gli sviluppatori, o farlo con un soprannome. "Penso che venisse fatto per evitare che altre compagnie facessero offerte per reclutarci", spiega. "Al giorno d'oggi si cambia datore di lavoro molto frequentemente, ma all'epoca in Giappone c'era la tradizione di lavorare per lo stesso marchio tutta la vita. Infatti, molti dei miei vecchi amici sono ancora in Konami".

Purtroppo questa discrepanza di nomi ha significato una lista di lavori incompleta, anche su molti siti web di settore. "Su *MobyGames* mancano alcuni dei giochi a cui ho lavorato", ammette Ueno. "Come *Track & Field II* per NES, *Lethal Enforcers* per Mega Drive e molti altri giochi recenti". Appena laureato, subito dopo essere entrato in Konami, il primo incarico di Ueno è stato un educativo per il Famicom Disk System... che alla fine è stato cancellato. Il suo secondo gioco, il primo a essere effettivamente distribuito, fu il porting di *Metal Gear* dall'MSX2 al Famicom in soli tre mesi. Su richiesta della dirigenza furono apportate delle modifiche all'originale per differenziare le due versioni, anche a causa delle

» La schermata introduttiva ci fa ancora venire i brividi.

limitazioni dei chip Mapper disponibili. Si trattò comunque di un risultato impressionante e il gioco vendette moltissimo in America. Ueno ha poi continuato a lavorare sul Famicom per la produzione di giochi esclusivi per il mercato giapponese, come *Ganbare Pennant Race!* e *MADARA*.

Negli anni successivi ha supervisionato classici Konami come *Contra III* e *Axelay*, oltre a svolgere un ruolo fondamentale nella serie *Lethal Enforcers* (comparendo anche come attore nel sequel). Ma il suo primo incarico a 16-bit fu proprio *Super Castlevania IV* – alias *Akumajo Dracula* in Giappone – con l'incarico di programmatore principale, programmatore di nemici e boss, nonché direttore generale.

Il gioco venne pubblicato nell'ottobre del 1991 per il Super Famicom, ma per capire quando realmente iniziò lo sviluppo è necessario un po' di lavoro investigativo (per chiarezza, d'ora in poi tutti i giochi principali di *Castlevania* saranno indicati come *CV*, seguiti dal loro numero). "Non ricordo esattamente quando abbiamo iniziato il progetto", riflette Ueno. In base a ciò che ci dice, la sensazione è che i lavori potrebbero essere partiti i primi mesi del 1990, ma poi ha una rivelazione: "*CVIII* su Famicom è stato sviluppato quasi in parallelo con *CVII*, dalle stesse persone che hanno realizzato *CV* e *CVII*. Abbiamo lavorato tutti a stretto contatto con il fantastico team del suono di Konami". Questa rivelazione è affascinante per diversi motivi. In primo luogo, il team principale di *CV* non è mai stato rivelato, poiché la versione originale presentava nomi di fantasia. Ciò significa anche che

» È curioso che le statue della cacciatrice di vampiri Sypha Belnades si trovino fuori dal castello di Dracula.

"Abbiamo iniziato con un piccolo team di ricerca, senza kit di sviluppo. Avevamo solo una copia cartacea dei documenti che riportavano le specifiche della nuova console"

Masahiro Ueno

la trilogia originale per NES è stata sviluppata sempre dalle stesse persone, mentre il team di Ueno venne coinvolto espressamente per realizzare un capitolo sul nuovo hardware Nintendo. *CVIII* uscì in Giappone il 22 dicembre 1989, il che significa che Ueno avrebbe dovuto iniziare prima di allora, magari utilizzando solo le specifiche di progettazione proposte per il Super Famicom. "Avete ragione", concorda. "*CVIII* è uscito alla fine del 1989, quindi la tempistica deve coincidere". E poi aggiunge: "Credo che abbiamo iniziato *CVIV* quasi subito dopo aver ricevuto le informazioni da Nintendo... ma non ne sono troppo sicuro. Sono passati più di 30 anni!".

È importante capire il contesto di fondo che ha caratterizzato quel periodo. Il salto tecnologico dal Famicom al Super Famicom (uscito nel novembre 1990) è stato enorme, con risultati più evidenti rispetto ai salti che vediamo oggi. Come ci si sente a essere all'avanguardia? "Naturalmente eravamo entusiasti di lavorare sulla nuova console, perché sentivamo di aver fatto tutto quello che potevamo fare sul Famicom senza chip aggiuntivi nella cartuccia". Ueno rivela poi un altro indizio sul fatto che il team doveva aver iniziato molto prima dell'uscita del Super Famicom. "Abbiamo iniziato con un piccolo team di ricerca... senza kit di sviluppo. Avevamo solo una copia cartacea dei documenti che riportavano le specifiche della nuova console".

"Il Super Famicom era sicuramente più potente del Famicom, soprattutto per quanto riguardava la grafica e l'audio", afferma.

"Ma la CPU era un po' più difficile da gestire, in quanto era più simile a una CPU a 8-bit leggermente più veloce con registri di banco integrati", prosegue, illustrando l'aspetto tecnico dello sviluppo su Super Nintendo. "A differenza delle console moderne, avevamo accesso a tutti i registri hardware e dovevamo capire come usarli in modo efficace, cosa che mi piaceva molto. Ma ci sono voluti tempo ed esperimenti per trovare i modi giusti per utilizzare i vari trucchi durante il gioco vero e proprio".

CVIV era la nona uscita per la serie; infatti, in precedenza, c'erano stati tre giochi principali su Famicom, dei capitoli standalone per MSX2 e sale giochi, due uscite per Game Boy, ▶

» A causa delle rigide regole di Nintendo, queste statue in topless sono state censurate prima della pubblicazione in Occidente.

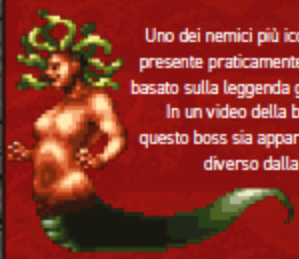
» Un uomo di fango diventa due uomini di fango e poi quattro... e poi tutti muoiono!

» Fate attenzione: saltando su queste piattaforme si attiva una trappola che fa cadere in un pozzo mortale.

» Le sezioni Mode 7, come questa, sono nate come esperimenti; poi Ueno e il suo team hanno pensato a come integrarle nel gioco.

PARATA DI CATTIVI

La guida ai superbi boss di *Super Castlevania IV*



MEDUSA

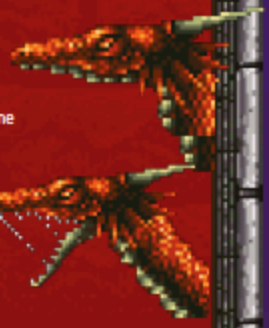
Uno dei nemici più iconici della serie, presente praticamente in ogni gioco e basato sulla leggenda greca di Perseo. In un video della beta sembra che questo boss sia apparso leggermente diverso dalla versione finale.

KORANOT

Conosciuto come "Big Stone" nel manuale giapponese, il boss golem è il preferito di Ueno. È apparso per la prima volta nel gioco arcade *Haunted Castle* e ha continuato a comparire regolarmente nella serie.

PUWEYXIL

Visto per la prima volta in *Super Castlevania IV* è conosciuto in Giappone come "Death Breath Head". È caratterizzato da una lunga lingua formata da più sprite, da un'effetto trasparenza e dalla capacità di danneggiare i fondali.



VIPERE ORFICHE

Conosciuti in Giappone come "*soutouryuu*" (termine che si tradice con "drago a due teste"), dei boss simili sono apparsi anche nei precedenti *Castlevania III* e *Boku Dracula-Kun*. Sono tornati in *Dracula X* su PC Engine e SNES.

IL MOSTRO

Anche se non viene chiamato così, questo iconico boss è inconfondibilmente basato sulla creatura creata dal dottor Frankenstein, come descritto nell'omonimo romanzo di Mary Shelley. Un nemico fisso della serie.

PIPISTRELLO ZAPF

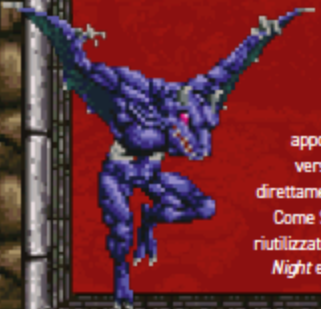
Uno dei boss più belli del gioco. Sebbene i pipistrelli giganti siano stati presenti in quasi tutti i giochi di *Castlevania*, solo nel quarto capitolo se ne trova uno composto da tesori indemoniati!

AKMODAN II

Un altro veterano della serie che appare nella maggior parte dei giochi CV, ma questa volta gli è stato dato un nome nel manuale statunitense, rafforzando la sua eredità antico-egizia.

SLOGRA

Un boss unico creato appositamente per la sezione finale di *Castlevania IV* e uno dei più difficili. Slogra assomiglia a uno pterodattilo zombificato.



GAIBON

Un altro boss creato appositamente per questa versione, che si combatte direttamente prima di Dracula. Come Slogra, Gaibon è stato riutilizzato in *Symphony Of The Night* e nei giochi successivi.

DRACULA

L'antagonista principale. Detto questo, il nome della serie giapponese *Akumajo Dracula* pone più enfasi sul "castello demoniaco" del conte che sul vampiro stesso.

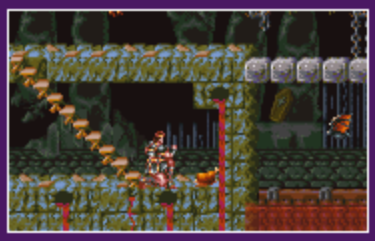
più uno spin-off Famicom con il figlio di Dracula. All'epoca *Castlevania* era uno dei marchi più importanti per Konami, come conferma Ueno. "Le aspettative erano davvero alte, visto che si trattava di uno dei franchise di maggior successo dell'azienda e che era per la prima volta su un hardware 'super'. Personalmente sono sempre stato un fan del *CV* originale, ma ovviamente li ho giocati tutti prima di definire la direzione del quarto capitolo".

Ueno dichiara con orgoglio: "Volevo fare di *CVIV* un gioco d'azione puro senza elementi GdR, simile al *CV* originale". Come anticipato, lo sviluppo proseguì in parallelo con il suo diretto predecessore. "*CVIII* è stato un grande gioco. Se fosse uscito prima dell'inizio dei lavori su *CVIV* ne avrei seguito sicuramente la direzione".

I due giochi condividono comunque un certo DNA, in particolare il boss del drago d'acqua a due teste e un cameo di Sypha Belnades di *CVIII* (sotto forma di statua), poco prima di entrare nel castello di Dracula.

"Poiché il team era di dimensioni ridotte", spiega Ueno, "tutti sono stati coinvolti nella progettazione. Alcune idee provenivano dai grafici e altre dagli esperimenti dei programmatori. La funzione Frusta era davvero una parte importante del gioco ed è stata sperimentata e implementata da Yaipon. Inizialmente disegnammo tutti i livelli su carta, ma poi cambiammo molte cose durante il processo di sviluppo". Yaipon, noto anche come "Yaiman", era naturalmente Mitsuru Yaida, responsabile delle programmazioni del personaggio controllato dal giocatore. Insieme ad altri lasciò Konami per formare

» Le mani rosse che escono dal muro vi afferrano e vi lasciano alla mercé dei nemici.



» Non sarebbe Castlevania senza canali di scolo da cui gronda sangue!

Treasure, che in seguito programmò *Gunstar Heroes*.
Ueno si occupò invece della programmazione dei boss, quindi gli abbiamo chiesto informazioni sul processo creativo che li ha generati e quale fosse il suo preferito. "Prima ho proposto delle idee di massima, poi i programmatori [aggiuntivi] hanno elaborato modelli più dettagliati. Volevamo che i nemici fossero relativamente facili, in modo che i giocatori potessero capire come identificare i punti deboli e le armi efficaci, senza dover riprovare troppe volte. Per alcuni avversari abbiamo prima deciso di usare il Mode 7 della console, poi abbiamo elaborato delle idee in base a quella scelta. Il mio prefetto è proprio il golem, perché utilizza al meglio il Mode 7".
Tra gli appassionati della serie *Castlevania* si è discusso molto se questo quarto capitolo vada interpretato come un remake dell'originale: una teoria piuttosto controversa dal momento che presenta così tanti elementi rivoluzionari. Cosa ne pensa il suo dame director di questa visione? "Considero *CVIV* un remake del *CV* originale... in una certa misura. Ma che dire di tutte le nuove caratteristiche aggiunte?", continua Ueno.
Riuscire a finalizzare quelle novità a cui Ueno si riferisce non è certo stata una passeggiata, infatti ci svela: "Come per molti altri giochi, abbiamo avuto un periodo di crisi, che nel nostro caso è però durato quasi 6 mesi, a causa del fatto che lavoravamo su un nuovo hardware. Eravamo però così

entusiasti di lavorare a quella serie che non ci siamo mai persi d'animo". Quando *CVIV* venne completato, come sempre, ho provato sentimenti contrastanti. Ero molto soddisfatto di avere finalmente terminato il lavoro, ma parallelamente avrei voluto avere più tempo per rifinirlo".
Ueno è però un po' troppo duro con se stesso. Konami ha pubblicato un video promozionale di una prima versione e, se si confronta questo filmato iniziale con la versione finale, è sorprendente la quantità di rifiniture che il team è riuscito ad aggiungere. "Non sapevo che era stato diffuso questo video, ma credo che si tratti di un gameplay della prima versione",

"Poiché il team era di dimensioni ridotte, tutti sono stati coinvolti nella progettazione"

Masahiro Ueno

ipotizza Ueno, quando gli viene fornito il link di YouTube. Chiediamo se qualcosa sia stato rimosso da questa build a causa di restrizioni di memoria, citando un boss simile a un serpente che è diverso dalla Medusa finale. "Non ricordo di aver avuto gravi limitazioni di memoria all'epoca, quindi credo che questi cambiamenti siano stati fatti per migliorare la giocabilità".
CVIV è una straordinaria dimostrazione di abilità nella programmazione e di talento nel design. Riflettendo su questo, abbiamo chiesto a Ueno di cosa fosse più orgoglioso. "Oltre al nuovo gameplay, volevo rendere l'ambiente più interattivo e vivace. La musica e gli effetti sonori hanno contribuito a rendere il gioco inquietante e reale. Sono quindi orgoglioso dell'atmosfera generale che abbiamo creato". E se avesse una macchina del tempo cambierebbe qualcosa? "Probabilmente aggiungerei più diramazioni, per dare ai giocatori un senso di esplorazione come negli altri giochi di *Castlevania*".
Sebbene la fantastica frusta in stile

» Masahiro "Mitch" Ueno, leggenda della programmazione e uomo eccezionale.

» Si noti quanto sia diverso lo sprite dell'arpia in questa versione, che assomiglia un po' a Lemmy dei Motorhead.

DALLO STESSO SVILUPPATORE

» **METAL GEAR**
SISTEMA: FAMICOM
ANNO: 1987

» **MADARA II** (IN FOTO)
SISTEMA: SUPER FAMICOM
ANNO: 1993

» **LOST IN BLUE**
SISTEMA: DS
ANNO: 2005

...Castlevania IV ha comunque ridefinito un modello che ha influenzato la serie per gli anni a venire. E le altre versioni per PC Engine e Mega Drive? "Ricordo di aver dato qualche feedback al team del Mega Drive, dato che avevo già lavorato insieme al responsabile agli stessi progetti. Con il team del PC Engine ho avuto solo una piccola interazione, dato che facevano parte di un gruppo diverso", ammette. "Entrambi sono due ottimi giochi, anche se molto differenti dalla versione Super Nintendo... infatti avevano anche dei titoli diversi". Oltre agli altri capitoli della saga, *CVIV* ha ispirato anche altri sviluppatori, come C-Lab, i creatori di *Rusty* per PC-98 e DOS. In questo caso si trattava di una copia "sexy" del gioco di Ueno, compresa la meccanica dell'uso della frusta. "No, non sono a conoscenza di questo gioco", dichiara Ueno. L'aspetto interessante di *Rusty* è che è stato rilasciato nel luglio 1993, precedendo *Dracula X* su PCE di oltre tre mesi, e secondo un'analisi dettagliata su *VGMuseum*, ci sono circa 16 somiglianze principali tra i due titoli, il che implica che l'influenza è andata in entrambe le direzioni.
Negli anni successivi a *CVIV*, Ueno è passato alla filiale statunitense di Konami, dirigendo giochi come *Project Overkill* per PSone. Scorrendo l'elenco fornito, Ueno ha lavorato a più di 60 giochi negli ultimi 25 anni, anche come produttore di *Lost In Blue*, della serie *Frogger*, di *TMNT* e di vari giochi *Sims*, mentre era alla EA. È un eroe non celebrato di un mondo che per molto tempo ha imposto l'anonimato ai suoi protagonisti. ●

Un ringraziamento speciale all'esperto di *Castlevania* Kurt Kalata per il suo aiuto nella realizzazione di questo articolo

SUPER CASTLEVANIA IV
IL COMMENTO DEL REGISTA

Masahiro Ueno ci svela i dettagli dell'inquietante castello di Dracula

STAGE 3

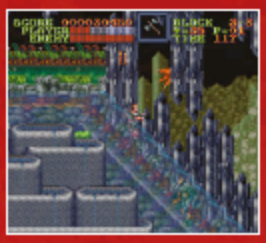
Anche se in *Super Castlevania* non ci sono percorsi ramificati, abbiamo cercato di rendere ogni livello diverso. In questa fase ci sono 4 sezioni: si inizia all'esterno, si entra nelle caverne, si sale su una cascata e infine si entra nell'area del fossato.

STAGE 4

Questa serie di livelli mostra la potenza del nuovo hardware: le trasparenze dei boss, gli sprite uniti, il Mode 7 per la stanza rotante, il ponte rotante e il boss finale golem. Penso che rappresenti il meglio di *Super Castlevania*.

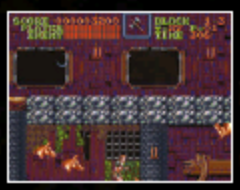
STAGE 5

Questa è una tappa breve e non ha un boss alla fine. Inoltre, il timer è stato ridotto, perché volevamo aumentare la sensazione di frenesia nel momento in cui i giocatori entravano finalmente nel castello di Dracula. Ora si comincia davvero!



STAGE 2

Konami ha pubblicato un video sulle prime fasi di sviluppo. Se lo si confronta con la versione finale, si nota come abbiamo perfezionato la sezione del fiume, aggiungendo più dettagli allo sfondo e ridisegnato il boss Medusa.

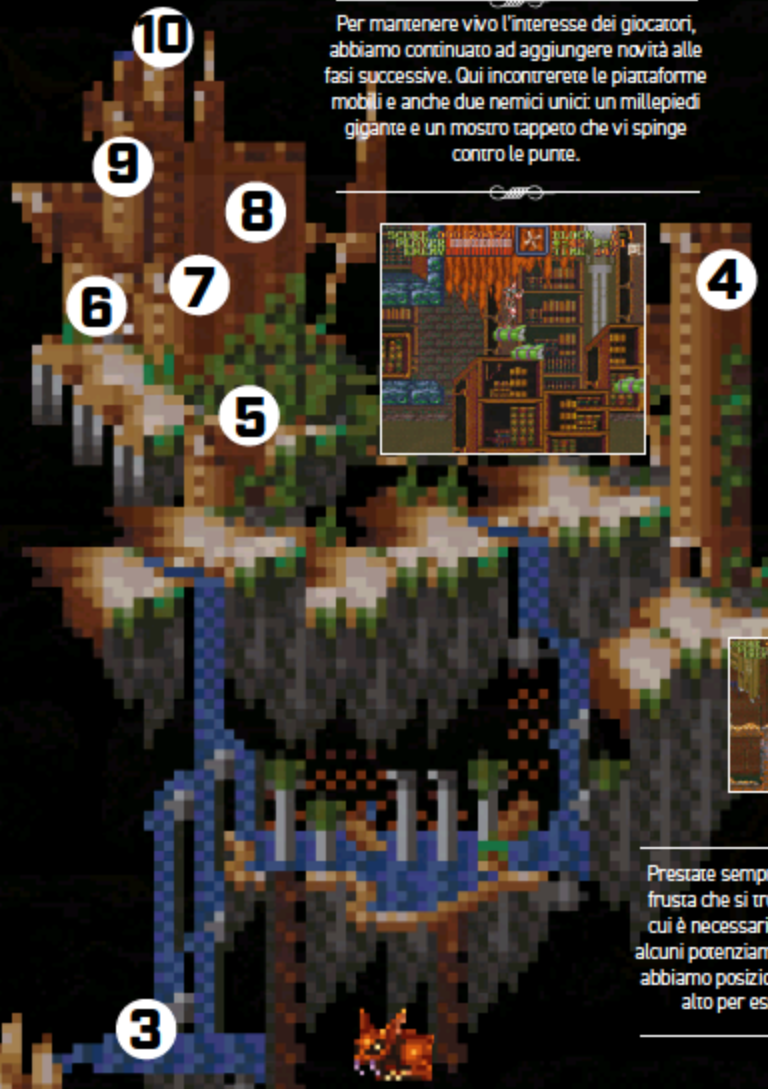


STAGE 1

Alcuni nomi sono stati modificati durante la traduzione in inglese. Nell'originale giapponese, le teste di cavallo volanti erano chiamate "*Uma no Namakubi*", che significa all'incirca "testa di cavallo appena mozzata".

STAGE 6

Si vede solo un lampadario oscillante alla volta, perché il Mode 7 ruota solo un singolo livello di sfondo grande. Se siete bloccati sul boss, cercate sul muro prima dei gradini, abbiamo nascosto un 1UP. Inoltre, avete trovato l'uomo che piange e il suo cane?



STAGE 7

Per mantenere vivo l'interesse dei giocatori, abbiamo continuato ad aggiungere novità alle fasi successive. Qui incontrerete le piattaforme mobili e anche due nemici unici: un millepiedi gigante e un mostro tappeto che vi spinge contro le punte.

STAGE 8

Mi è stato detto che i giocatori chiedono il perché del cambio di colore del sangue, da rosso a verde. Ho lavorato sia alla versione giapponese che a quella inglese. Quindi sì, sono a conoscenza dei cambiamenti. Non è una cosa grave: ci è stato semplicemente chiesto di cambiare la tavolozza dei colori.

STAGE 9

Prestate sempre attenzione ai ganci per la frusta che si trovano in alto. C'è un'area in cui è necessario oscillare per raggiungere alcuni potenziamenti. Se cadete, noterete che abbiamo posizionato i ganci un po' troppo in alto per essere raggiunti da terra.

STAGE 10B

Non credo che molti giocatori l'abbiano scoperto all'epoca, ma c'è un'area segreta poco prima della scala finale per Dracula. Oggi, grazie a Internet, credo che abbiano trovato tutti i segreti che abbiamo nascosto... o forse no?

STAGE 10A

Non sarebbe un vero gioco di *Castlevania* senza una torre dell'orologio e degli ingranaggi che girano: il Super Famicom ha reso la loro animazione molto più fluida. L'uso della frusta per appendersi a catene mobili ha permesso di creare nuovi stili di gioco.

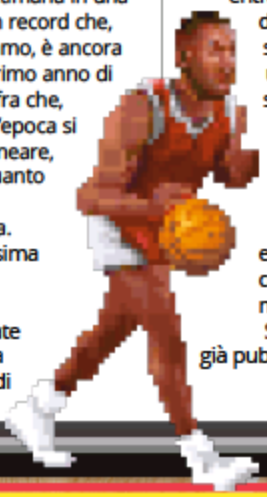
NBA JAM

esclusiva eurekaddl.it

» La creazione più famosa di Mark Turmell prima di *NBA Jam* è stata il superbo *Smash TV*.

Ha fatto vivere le emozioni dell'NBA a migliaia di videogiocatori e ha fruttato milioni di dollari ai proprietari delle sale giochi. Ripercorriamo il grande successo del gioco realizzato dal designer Mark Turmell. Boomshakalaka!

Ecco una domanda interessante... quali sono i titoli da sala giochi che hanno guadagnato di più in assoluto? *Pac-Man? Space Invaders? Donkey Kong? Street Fighter II?* Beh, sicuramente sono tutti in cima alla classifica, ma sorprendentemente, uno dei coin-op di maggior successo in termini di guadagni effettivi è *NBA Jam*. Alla sua uscita nel 1993, stabilì un nuovo record incassando 2.468 dollari in una sola settimana in una singola sala giochi; un record che, per quanto ne sappiamo, è ancora imbattuto. Nel suo primo anno di vita guadagnò una cifra che, come i giornalisti dell'epoca si affrettarono a sottolineare, era circa il triplo di quanto *Jurassic Park* avesse guadagnato al cinema. Oltre all'importantissima licenza e gli sprite che presentavano sembianze digitalizzate di giocatori famosi, la principale attrattiva di *NBA Jam* era l'assoluta follia delle sue meccaniche: schiacciate che sfidavano la gravità, con giocatori che saltavano tre metri in aria e che infilavano palloni in canestri infuocati. Per il lead-designer Mark Turmell, che in precedenza aveva collaborato con Eugene Jarvis per lo sparatutto *Smash TV*, il progetto è stato l'occasione per realizzare i suoi sogni di ragazzo in forma di videogioco. "Fin da quando sono entrato nell'industria del divertimento elettronico sognavo di occuparmi di un titolo legato all'NBA", spiega Mark. "Sono sempre stato un grande fan del basket e quella fu la mia prima opportunità di creare un gioco sportivo. Eravamo davvero entusiasti di digitalizzare campioni reali per inserirli nel nostro progetto".



Sebbene Midway avesse già pubblicato un titolo di basket

» Riuscite a individuare il personaggio segreto di Mark?

» Portland è in vantaggio contro i Bulls ai tempi supplementari.

INFO

» **PRODUTTORE:** MIDWAY GAMES
» **SVILUPPATORE:** MIDWAY GAMES
» **RILASCIATO:** 1993
» **PIATTAFORMA:** ARCADE, DIVERSI SISTEMI DOMESTICI

arcade chiamato *Arch Rivals*, *NBA Jam* era destinato a rivelarsi qualcosa di totalmente diverso. "Probabilmente ho giocato ad *Arch Rivals* solo una o due volte", ammette Mark. "Anche se si trattava di un gioco di basket a scorrimento orizzontale, non mi ha mai appassionato lo stile grafico: non sono un grande fan di quel tipo di look cartoonesco...". L'ispirazione arrivò invece da un altro titolo Midway sviluppato dal creatore di *Joust*, John Newcomer. "Avevo finito *Super High Impact Football* insieme a Ed Boon, che si rivelò molto redditizio nelle sale giochi", racconta John. "Ed voleva dedicarsi a *Mortal Kombat*, mentre Mark voleva creare un team per sviluppare la formula di *High Impact* in un gioco

» Nell'intervallo, il gioco presenta filmati di partite NBA reali.

La geniale trovata di Mark e il suo team è stata aggiungere la modalità 'on fire'

John Newcomer

NBA TANKS

Uno dei tanti segreti di *NBA Jam* è il gioco nascosto di carri armati in stile *Battlezone* che poteva essere attivato nelle prime versioni. "Eravamo incuriositi dal 3D e Atari aveva un gioco di carri armati fantastico", racconta Mark, "e noi eravamo solo dei nerd che cercavano di imparare la tecnologia. Uno dei programmatori, Shawn Liptak, lavorò a un gioco di carri armati. Il modo in cui lo implementammo non richiedeva alcun pagamento: bastava entrare in sala giochi, premere i pulsanti e muovere il joystick nell'ordine giusto e si attivava questo mini-game. Quando la notizia si diffuse, molti operatori e distributori chiamarono Midway, molto contrariati dal fatto che avessimo fornito questa esperienza di gioco gratuita... Ho ancora una delle lettere, molto divertente, che diceva: 'I vostri programmatori sono fuori di testa'".

con il basket. Mark era convinto che il gioco dovesse essere due contro due, in modo da non affollare troppo lo schermo". "All'inizio abbiamo provato con una formula tre contro tre, ma in questo modo, dopo aver premuto il pulsante del passaggio, si doveva decidere a chi passare", rivela Mark. "Noi volevamo invece che il sistema di controllo fosse il più semplice e immediato possibile. Questa è stata una lezione che ho imparato da Eugene mentre lavoravamo a *Smash TV*: quando si aggiungono troppi pulsanti, si finisce per avere problemi e a creare una dinamica di gioco troppo complessa per i giocatori...". Oltre all'estrema semplicità delle sue meccaniche, John concorda sul fatto che esagerare i gesti delle star NBA sia stato determinante per il successo del progetto. "Mark ha fatto un ottimo lavoro per rendere questo franchise divertente", afferma. "Ha adottato l'approccio arcade piuttosto che quello della 'simulazione'". In quest'ottica spicca una delle caratteristiche più originali aggiunte da Mark e il suo team: la regola "on fire": quando si segnano 3 canestri consecutivi il super-esaltato commentatore urla "He's on fire!" e il giocatore ottiene una velocità da supereroe e una micidiale precisione di tiro. "È stata un'idea che mi è venuta per la meccanica di gioco. Ritenevamo che servisse un qualcosa di originale per aggiungere un ulteriore livello di divertimento ", dice Mark. ▶

Per quanto riguarda la creazione degli sprite dei giocatori, la squadra si è rivolta in primo luogo ai talenti locali. "Abbiamo selezionato un gruppo di ragazzi da un college vicino ai nostri uffici", racconta Mark. "Ho letteralmente iniziato a girare sui campi da gioco di Chicago, della DePaul University e dell'YMCA, parlando con decine di persone. Abbiamo affittato uno spazio con un canestro da basket e abbiamo iniziato a registrare mossa dopo mossa inquadrando la scena dalla cima di una scala per simulare la prospettiva, poi siamo andati a ritoccare a mano e a togliere gli sfondi dai fotogrammi. Successivamente ho esaminato tutte le animazioni per decidere cosa implementare". Le teste dei dilettanti digitalizzati sono state poi rimosse e quelle dei giocatori dell'NBA sono state innestate sui loro corpi. "Mi resi conto che non sempre era possibile riconoscere chiaramente i lineamenti dei vari campioni. Invece di ingrandire tutto, decisi di aumentare solo le dimensioni delle teste di circa il dieci per cento", continua Mark. "Inizialmente la fisica del gioco era piuttosto realistica, ma durante i miei primi test mi capitò di eseguire la mia prima schiacciata pensando 'che figata', poi ho provato a cambiare il codice per far saltare [il personaggio] un paio di metri più in alto e ho pensato 'che gran figata...'. Ho continuato a lavorare, schiacciata dopo schiacciata, cercando di rendere ogni gesto atletico spettacolare ed esagerato, e questo ha finito per definire il feeling del gioco". Mark rivela come uno dei giocatori locali, Stephen Howard, sia poi diventato un giocatore dell'NBA. "Ora è un motivatore e parla spesso di come sia stato coinvolto in quel progetto e di quanto sia orgoglioso di tutte le mosse che ha fatto per *NBA Jam*!". Tra le star non presenti nel rooster del gioco, l'assenza che pesò di più è stata quella di Michael Jordan. "In realtà era nel gioco quando lo abbiamo testato a Chicago, ma abbiamo dovuto escluderlo perché lasciò l'NBA. Un'altro caso particolare fu quello di Gary Payton che all'epoca era il playmaker dei Seattle SuperSonics. Un giorno ricevetti la telefonata di un distributore di Seattle che mi disse di aver appena consegnato un cabinato di NBA Jam a casa di Payton e che lui voleva assolutamente essere presente nel gioco ed era anche pronto a pagare. Così l'ho aggiunto a una versione speciale e ho inviato le EPROM ai distributori perché le inserissero nei cabinati. Poi sono stato contattato da Ken Griffey Jr, il giocatore di baseball [di Seattle], che mi ha detto di voler partecipare anche lui al gioco. Incredibilmente, anche Michael Jordan mi contattò dicendo che voleva essere della partita, ma alle sue condizioni. Chiedeva che venisse realizzata una sua versione speciale!". Anche per un prodotto capace di generare così tanti soldi non fu facile gestire le limitazioni imposte da una licenza ufficiale NBA. "Quando abbiamo contattato la Lega per chiedergli il permesso di mettere il loro logo sul lato del cabinato, loro ci risposero 'assolutamente no'", racconta Mark. Tutte le sale giochi di New York all'epoca avevano l'immagine di essere squallide, una sorta di strip-club clandestini o luoghi di ritrovo per drogati, e non volevano che il loro marchio fosse associato a questi luoghi. Alla fine hanno accettato e questo non solo ci ha permesso di creare un prodotto di successo, ma ancora oggi incontro persone che dicono di essere diventate fan dell'NBA grazie a questo prodotto; c'è stata un'intera nuova categoria di fan che è cresciuta grazie al videogioco". L'accordo di Midway con l'NBA era davvero vantaggioso. "Pagavamo loro una royalty per le unità vendute, qualcosa dell'ordine di 25 dollari a cabinet", rivela Mark. "Williams aveva stipulato un accordo con Acclaim per convertire su console i nostri coin-op, come *Mortal Kombat* e *NBA Jam*, e quindi anche loro avevano diritto a una fetta di guadagno". La popolarità del gioco andava oltre la comunità dei videogiocatori, "Shaq O'Neal comprò due cabinati quando uscì il gioco", racconta Mark, "uno per la sua casa e l'altro con cui viaggiava; lo portava nella sua stanza d'albergo per giocarci con i compagni di squadra durante i viaggi. Poi abbiamo fatto un sequel, *NBA Tournament Edition*, che ha aggiunto altri giocatori e da quel momento le cose hanno iniziato a

» Nelle prime versioni del gioco c'erano personaggi segreti giocabili di *Mortal Kombat*. Ecco Raiden in azione...

» La stoppata in salto può essere un po' complicata da eseguire...

Poi ho provato a far saltare [il personaggio] un paio di metri e ho pensato 'che gran figata'

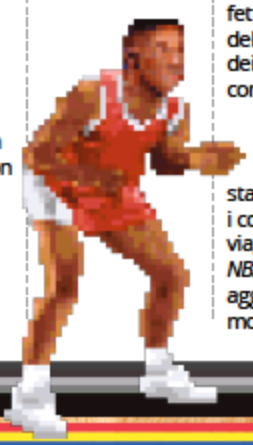
Mark Turmell

DAI CREATORI DI NBA JAM:

» **SNEAKERS**
SISTEMA: APPLE II
ANNO: 1980

» **SMASH TV** (IN FOTO)
SISTEMA: ARCADE
ANNO: 1990

» **BUBBLE SAFARI**
SISTEMA: IOS
ANNO: 2012



complicarsi...". Un aspetto del gioco che non è piaciuto ai proprietari di sala giochi, e nemmeno all'NBA, fu l'inclusione di una moltitudine di 'Easter eggs' nascosti nel gioco, tra cui personaggi segreti di *Mortal Kombat*, e persino uno sparatutto nascosto free-to-play in stile *Battlezone*. Le versioni successive del gioco hanno eliminato molte di queste stranezze, ma alcune rimangono ancora oggi avvolte nel mistero. "In *NBA Jam* abbiamo inserito la foto di una cheerleader che schiacciava a canestro ed è apparsa sulla copertina di *GamePro*. Tutti volevano sapere il codice per sbloccarla, perché era anche risaputo che le cheerleader presenti nel gioco erano conigliette di *Playboy*. Avevamo infatti contattato la rivista dicendo che ci servivano delle modelle e ci hanno mandato delle ragazze! Quando si è sparsa la voce, la gente ha iniziato a cercare i codici segreti per sbloccarle. Una ragazza, Kerri Hoskins, che poi è diventata Sonya Blade nella serie *Mortal Kombat*, ha iniziato a ricevere telefonate dopo che avevamo pubblicato il suo nome e tutti volevano sapere la sua data di nascita. Questo perché molti dei codici segreti che sbloccavano personaggi erano legate alla data di nascita. In un momento di riflessione, Mark si dichiara molto soddisfatto della popolarità di *NBA Jam* e della sua giocabilità che ha regalato grande visibilità a uno sport che lui ama così tanto: "Credo che sia stato il primo cabinato arcade a presentare personaggi sotto licenza. L'NBA aveva tante superstar e, per la prima volta, si poteva giocare con loro. Questo ha sicuramente portato una parte della base di fan. Ma se non si ha un'ottima giocabilità non si riesce ad allargare quella base. Quindi, dal mio punto di vista, la sua diffusione è merito dell'ottima giocabilità. Era necessario far emozionare le persone, e in questo abbiamo fatto un ottimo lavoro". ●

» Una forte promozione nelle sale giochi ha aiutato *NBA Jam* a diventare un successo per Midway.

» Scottie Pippen decolla per una delle classiche schiacciate spettacolari del gioco...

EXTREME SPORTS GAMING

Altri titoli sportivi sopra le righe

ROCKET BALL (1985)

■ Ispirato al film di culto *Rollerball*, questa esclusiva per Commodore 64 era piuttosto intrigante, se si considera che si basava su uno sport completamente inventato in cui si pattinava in cerchio prendendo a pugni in faccia gli avversari.

CALIFORNIA GAMES (1987)

■ Questo capitolo della serie Games di Epyx è stato il primo a presentare surf, skateboard e BMX in un unico pacchetto, tra l'altro ben presentato. Nel corso degli anni ha ricevuto numerosi porting, ma noi personalmente amiamo le versioni per Master System e Lynx

SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE (1990)

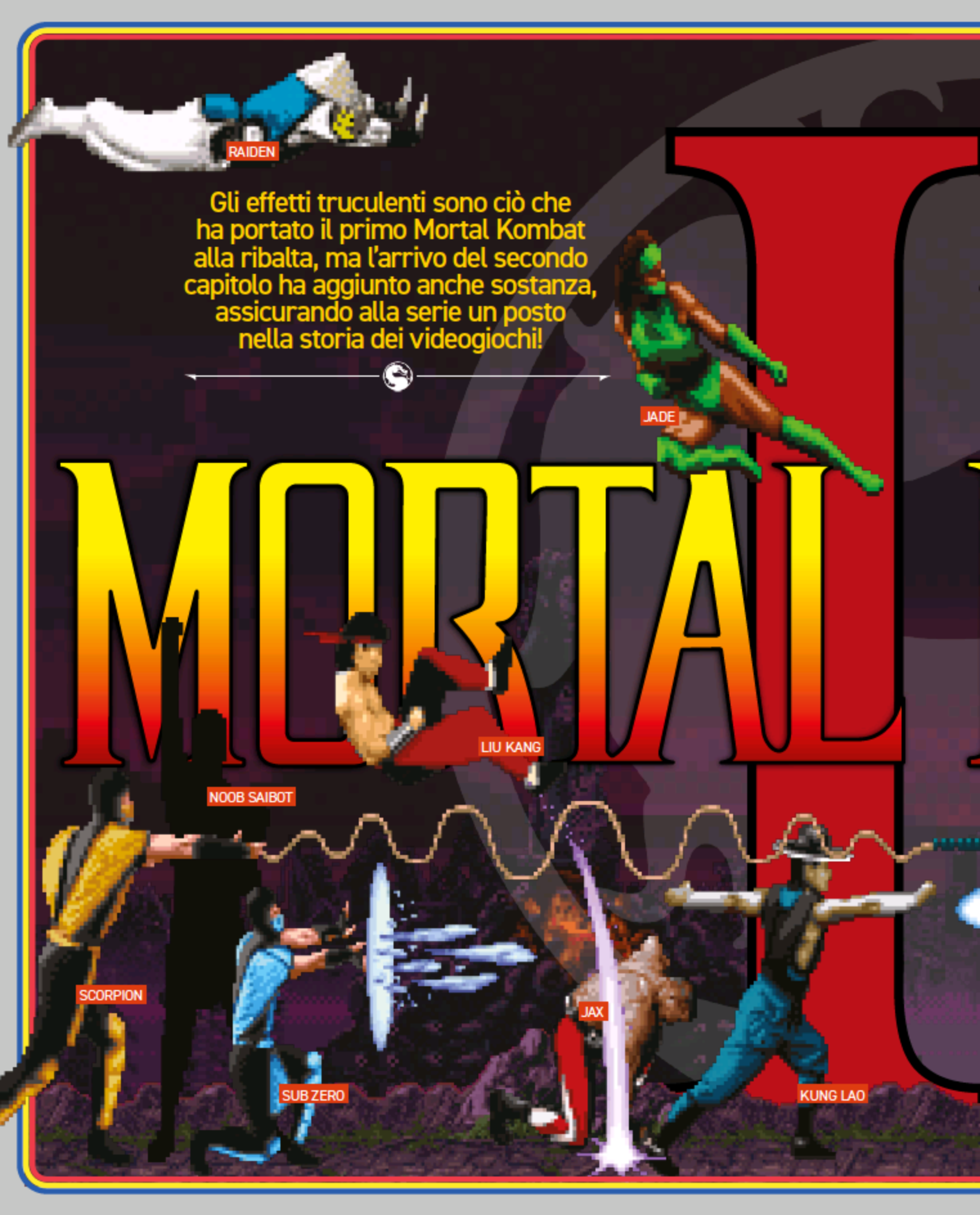
■ Il famoso sequel sportivo cyberpunk dei Bitmap Brothers è uno dei giochi più celebri e venduti dell'era dei 16-bit, e lo è meritatamente. È veloce, bello, violentemente sciocco e soprattutto molto divertente, specialmente quando viene giocato in multiplayer.

NFL BLITZ (1997)

■ Il secondo titolo sportivo di Mark Turmell per Midway applica l'approccio estremo di *NBA Jam* al football americano della NFL usando un nuovo motore 3D. Non rifinito come *NBA Jam*, ma rimane un'eccellente traduzione arcade del popolare sport.

JET SET RADIO (2000)

■ Lo splendido gioco di Smilebit, originariamente pubblicato sulla console Dreamcast di Sega, è sicuramente il più bizzarro, inventivo e creativo titolo di skating mai realizzato. Ha ricevuto un superbo sequel nel 2002 e sembra che presto tornerà alla ribalta!


RAIDEN
Gli effetti truculenti sono ciò che ha portato il primo Mortal Kombat alla ribalta, ma l'arrivo del secondo capitolo ha aggiunto anche sostanza, assicurando alla serie un posto nella storia dei videogiochi!
JADE
MORTAL
LIU KANG
NOOB SAIBOT
SCORPION
SUB ZERO
JAX
KUNG LAO

KOMBAT

Andy Warhol diceva che non c'è migliore pubblicità della cattiva pubblicità... e l'originale *Mortal Kombat* è la conferma di questa teoria. L'innovativo picchiaduro di Midway attirò l'attenzione nelle sale giochi grazie ai suoi personaggi digitalizzati, agli schizzi di sangue e alle brutali mosse finali Fatality. E il suo lancio su console finì per arrivare proprio all'apice della crociata contro la violenza nei videogiochi. Era spesso il tema principale delle udienze del Senato degli Stati Uniti riguardanti l'argomento... e questo contribuì ad aumentarne la popolarità, spingendolo a vendite multimilionarie. Dopo un simile successo si potrebbe pensare che il team si fosse immediatamente messo al lavoro su un secondo episodio: in realtà, erano tutti così impegnati a provare a ottenere la licenza per realizzare un gioco di *Guerre stellari* che non avevano proprio preso in considerazione quella possibilità. Quando il direttore della Midway li richiamò all'ordine, imponendo loro di realizzare un nuovo *Mortal Kombat*, la squadra decise di seguire la via "pigra", ovvero creare un sequel aumentando il numero di feature che i giocatori avevano apprezzato ▶

» *MKII* era molto più gore del suo predecessore: secchiate di sangue venivano versate praticamente a ogni mossa.

» Era sempre una gioia spedire l'avversario nell'acido di Dead Pool e vederlo riemergere come scheletro.

ESECUZIONI ECCELLENTI

Con un numero di Fatality più che doppio rispetto al primo gioco, *Mortal Kombat II* offre alcune morti davvero spettacolari...

LIVELLO GORE

TRASFORMAZIONE IN DRAGO

LIU KANG

■ Dopo aver avuto la peggiore Fatality dell'originale, Liu Kang cambia il suo stile, mangiando il suo avversario.

STRAPPA TORSO

JOHNNY CAGE

■ Johnny Cage sta abbracciando il suo avversario? No, tutt'altro: in realtà lo sta afferrando con forza per strappare via la sua parte superiore. Ottimo lavoro!

CONGELAMENTO

SUB ZERO

■ Avete mai visto distruggere qualcosa congelata nell'azoto liquido? Questo è ciò che succede in questa Fatality, ma per mano di un ninja ghiacciato.

BACIO DELLA MORTE

KITANA

■ Un fatale bacio d'addio da parte dell'assassina di Shao Khan vi farà gonfiare d'orgoglio, subito prima di gonfiarvi letteralmente ed esplodere in modo cruento.

CAPPELLO LAMA

KUNG LAO

■ Usando la lama del suo cappello, Kung Lao esegue un colpo secco verticale che taglia l'avversario a metà, dando vita a una delle morti più cruente del gioco.

DECAP-A-SNACK

REPTILE

■ La lunga lingua del ninja rettile è forte come quella di un camaleonte. Così forte, infatti, che può staccare una testa umana in un sol boccone. Gustoso!

in precedenza e incorporando quelle idee che non erano state inserite nel primo gioco. La trama di *Mortal Kombat II* vede i più grandi guerrieri della Terra ritrovarsi su Outworld, dopo che Liu Kang aveva difeso con successo la Terra stessa nel torneo precedente. L'uomo dietro il complotto è l'imperatore Shao Khan che, furioso per il fallimento dei suoi piani d'invasione, ha deciso che questa volta sarà lui l'uomo da battere alla fine del Mortal Kombat. Il suo sottoposto Shang Tsung, dopo aver miseramente fallito nel capitolo precedente, è stato degradato da boss finale a membro del cast principale, e il personaggio nascosto Reptile si unisce a lui nella schermata di selezione dei personaggi. Anche Liu Kang, Scorpion, Sub Zero, Johnny Cage e Raiden sono tornati a combattere, ma Sonya Blade e Kano, del primo gioco, sono stati catturati e relegati in secondo piano, lasciando il palcoscenico ai nuovi arrivati: le ninja donne Mileena e Kitana, il militare Jax, il lanciatore di cappelli Kung Lao e il mostro con le braccia a lama Baraka. Il sistema di controllo è lo stesso del suo predecessore, con i soliti cinque pulsanti: pugni e calci alti, pugni e calci bassi, più un pulsante per la parata. Come nel primo capitolo, i personaggi hanno più o meno lo stesso set base di mosse, ma si differenziano in gran parte per gli attacchi speciali di cui dispongono. Tutti i vecchi personaggi ne hanno ricevuti di nuovi, per esempio Liu Kang può eseguire un calcio "a pedalata", oltre ad avere la capacità di lanciare palle di fuoco basse, mentre Sub Zero può congelare il terreno per far perdere l'equilibrio all'avversario. Anche i nuovi arrivati hanno abilità uniche, come l'invisibilità di Reptile e l'attacco di intrappolamento di Baraka. Le mosse più importanti del primo gioco erano però le Fatality, eseguite al termine del combattimento su un avversario sconfitto. Questi cruenti attacchi finali erano la parte più controversa del gioco originale... ma anche la ragione del suo successo, quindi nel sequel sono raddoppiate: ogni personaggio ne ha due, e in genere sono ancora più raccapriccianti di prima. Nel primo *Mortal Kombat* c'era poi una location, The Pit, che permetteva una Fatality speciale che vedeva gli avversari morire infilzati dagli spuntoni sotto la piattaforma di combattimento; ora ci sono invece tre location che permettono questo. Oltre a The Pit II, è possibile infilzare i nemici sul soffitto di Kombat Tomb e scioglierli nell'acido di Dead Pool. Per bilanciare l'estrema violenza sono state anche aggiunte le Friendship e le Babality, che consentivano di chiudere lo scontro con un evento divertente invece che con un'esecuzione.

Un'altra caratteristica molto amata del primo gioco era la possibilità di sbloccare Reptile, un personaggio nascosto. Midway ha deciso quindi di infarcire il sequel con tantissimi contenuti segreti. Ci sono tre diversi combattenti nascosti, ognuno dei quali era stato anticipato nel corso del primo capitolo: Smoke, un ninja grigio molto veloce che combatteva con le mosse di Scorpion; Noob Saibot, un ninja nero come la pece, il cui nome è un omaggio ai creatori della serie (Ed Boon e John Tobias) e che usava un mix di mosse degli altri ninja; Jade, una combattente vestita di verde, che utilizzava le mosse di Kitana.

Tutte queste aggiunte hanno certamente contribuito ad attirare l'attenzione su *Mortal Kombat II*, ma ciò che ha davvero garantito la popolarità a lungo termine sono stati i

» Shang Tsung è stato degradato da boss finale a personaggio normale, ma ha mantenuto i suoi poteri di mutaforma.

» I nuovi personaggi si sono integrati perfettamente nel cast, grazie al loro design accattivante.

RUBA-ANIME
SHANG TSUNG
■ Come fa il vecchio mago a essere così in forma e a conservare la sua giovinezza? Be', è facile: rubando la forza vitale delle sue vittime, naturalmente!

SBRACCIAMENTO
JAX
■ Il cyborg Jax usa i suoi arti meccanici per smembrare il suo avversario con una sola rapida trazione, rendendo necessarie delle protesi robotiche anche per lui.

FAST FOOD
MILEENA
■ Mileena non è mai stata una mangiatrice schizzinosa: è in grado di divorare un essere umano intero in un colpo solo, per poi sputarne i resti.

UN FINALE SCIOCCANTE
RAIDEN
■ Raiden fa quello che inizialmente sembra essere un semplice solletico elettrico... che però porta alla prematura esplosione del suo avversario.

ALLO SPIEDO
BARAKA
■ Con entrambe le sue lunghissime lame, che sporgono dalle braccia, Baraka solleva l'avversario in aria e non lo molla finché non scivola giù.

TOASTY!
SCORPION
■ Ci piace il fatto che la nuova Fatality di Scorpion faccia un buon uso della sua iconica arma a lancia, ma in questo caso dobbiamo scegliere quella classica: è impeccabile!

» I combattenti segreti sono apparsi nella Tana di Goro, rafforzando la leggenda che fossero stati pensati per il primo gioco.

» Ora si poteva anche sconfiggere l'avversario umiliandolo con un'imbarazzante dimostrazione di amicizia.

miglioramenti al sistema di combattimento. È ancora possibile "palleggiare" con i nemici colpendoli a mezz'aria, ma ora è più difficile evitare che l'avversario tocchi terra. L'attacco uppercut è stato reso un po' più utile grazie a un'area di collisione più ampia e le nuove mosse per i personaggi esistenti hanno diversificato notevolmente le opzioni tattiche: prima era possibile evitare le palle di fuoco di Liu Kang semplicemente abbassandosi, ma in *Mortal Kombat II* può mirare in basso verso un avversario accovacciato o addirittura sparare a metà salto. Se il primo capitolo aveva puntato tutto sul "gore", il suo sequel ha introdotto delle meccaniche di lotta in grado di proporlo come seria alternativa a *Street Fighter II*.

L'altro elemento che ha contribuito a rendere i combattimenti molto più fluidi rispetto al passato è la maggiore attenzione posta nelle animazioni dei personaggi, che ora si muovono su fondali molto più variegati (grazie anche alla nuova ambientazione). Tuttavia, la cosa migliore di tutte è stata che i possessori di console e PC hanno potuto vivere l'esperienza di *Mortal Kombat II* nella comodità del salotto di casa. Ogni formato principale ha ottenuto una conversione del gioco e, sebbene le versioni per 8-bit fossero spesso tagliate nei contenuti, quasi tutte le conversioni davano l'impressione di essere *Mortal Kombat II* e di essere tra i migliori giochi di combattimento per la propria piattaforma. In effetti, la popolarità del gioco è stata tale che quando Acclaim non ottenne i diritti per la conversione domestica di *Mortal Kombat 3*, l'editore si sentì abbastanza sicuro da pubblicare una versione del secondo gioco per PlayStation e Saturn per competere con l'ultimo capitolo.

» Le nuove Fatality degli stage hanno dato ai giocatori più opzioni per uccidere i loro nemici.

> **"Mortal Kombat II è stato a lungo considerato il punto più alto della serie"**

» La classica Fatality di The Pit è tornata, questa volta con una visuale dall'alto della caduta dello sfortunato combattente.

È giusto dire che *Mortal Kombat II* è stato a lungo considerato il punto più alto della serie, e per molti lo è ancora. Il gioco non solo ha ispirato l'ottimo spin-off beat-'em-up *Mortal Kombat: Shaolin Monks*, ma ha anche influenzato il reboot della serie del 2011. Anche se le meccaniche di combattimento sono state migliorate nel corso degli anni, *Mortal Kombat II* verrà sempre ricordato come il punto in cui la serie ha sviluppato un'identità che va al di là di "quel picchiaduro cruento".

KONVERSIONI KAZZUTE

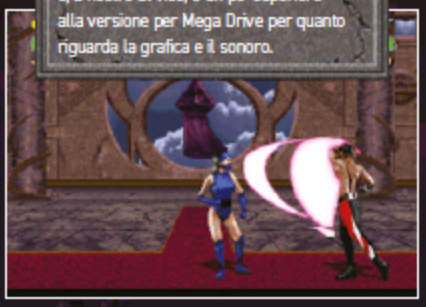
Con la febbre da Kombat che impazzava, ogni console voleva la sua versione del gioco. Pur essendo tutte di buona qualità, quali sono quelle più valide?

MEGA DRIVE 1994

■ Il Mega Drive propone un'ottima conversione che presenta tutte le caratteristiche dell'originale arcade, mentre il supporto per il pad a sei tasti garantisce una buona giocabilità. La presentazione non è perfetta, ma vale la pena di recuperarlo.

SUPER NINTENDO 1994

■ Questa conversione è sufficiente a far dimenticare la versione sterilizzata del primo gioco uscita su console Nintendo. Tutto il gore è presente e corretto, il gioco ha le caratteristiche dell'originale arcade e, a nostro avviso, è un po' superiore alla versione per Mega Drive per quanto riguarda la grafica e il sonoro.



MASTER SYSTEM 1994

■ La versione per Master System è sostanzialmente una conversione diretta della versione per Game Gear, ma soffre della mancanza di un terzo pulsante con cui bloccare. Il lato positivo è che si guadagna un po' di spazio sullo schermo. È migliore della maggior parte dei picchiaduro per Master System, anche se la concorrenza è scarsa.

GAME GEAR 1994

■ La versione per Game Gear guadagna colore e Kintaro rispetto alla versione per Game Boy, ma perde un po' della velocità e della fluidità del gioco per Nintendo. A parte questo, i tagli sono gli stessi. È difficile scegliere l'una o l'altra.

GAME BOY 1994

■ Il povero vecchio Game Boy non aveva le capacità tecniche per ospitare questo gioco, quindi manca un terzo dei personaggi giocabili e Kintaro, oltre a tutti gli sfondi del gioco tranne due. Si tratta comunque di una discreta versione a due pulsanti, ma non sarà la prima scelta di nessuno.

SATURN 1996

■ La versione Saturn è molto simile alla controparte PlayStation, ma offre un audio migliore e caricamenti meno frequenti. Tuttavia, non è ancora così buona come si sperava, data la potenza della piattaforma.

32X 1994

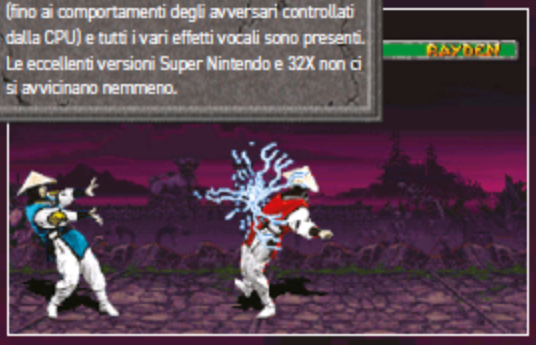
■ Se avete messo il turbo al vostro Mega Drive scoprirete che il gioco è essenzialmente lo stesso, ma con una grafica più colorata. Contiene anche le schermate di presentazione dell'arcade, mentre il sonoro è rimasto invariato. La sfida finale è tra questa e la versione Super Nintendo.

PLAYSTATION 1996

■ Non siamo sicuri di cosa sia successo a questa versione solo per il Giappone. Sebbene sia visivamente molto bella, i caricamenti sono frequenti e la musica, riprodotta attraverso il chip sonoro della PlayStation, ha un suono meno autentico rispetto alle versioni a 16-bit.

PC 1995

■ Con la giusta scheda audio, il PC offre l'esperienza più autentica di qualsiasi conversione: la grafica è eccellente, il gameplay è perfetto (fino ai comportamenti degli avversari controllati dalla CPU) e tutti i vari effetti vocali sono presenti. Le eccellenti versioni Super Nintendo e 32X non ci si avvicinano nemmeno.



AMIGA 1995

■ La versione Amiga ha un aspetto fantastico e si adatta bene ai controlli a un solo tasto, anche se risulta un po' forzata. Sfortunatamente, è necessario scambiare i dischi e contiene alcuni bug. Si confronta bene con i picchiaduro Amiga, ma ci sono versioni migliori in circolazione.

E IL RESTO...

■ Versioni di *Mortal Kombat II* sono apparse su *Mortal Kombat: Shaolin Monks* (PS2, Xbox), *Midway Arcade Treasures 2* (PS2, Xbox, Gamecube), *Midway Arcade Treasures: Extended Play* (PSP), *Midway Arcade Treasures: Deluxe Edition* (PC) e *Mortal Kombat Arcade Kollection* (Xbox 360, PS3, PC). La *Kollection* è la migliore di queste.

DOMANDE E RISPOSTE: ROB O'FARRELL

L'ex produttore di *Probe* condivide i suoi ricordi di legato al passaggio dell'hit cade ai sistemi domestici

Avevi giocato a* Mortal Kombat II *prima che i port venissero affidati alla Probe?
Avevamo preso in mano [l'originale] *MK*, e io ero l'assistente produttore, quindi partivamo avvantaggiati. Anche se i programmatore erano diversi tra *Mortal Kombat* e *Mortal Kombat II*, si conoscevano e parlavano tra loro, quindi questo ci ha aiutato.

In che misura avete avuto accesso ai materiali originali della sala giochi?
Avevamo a disposizione tutto, altrimenti non saremmo stati in grado di farlo! Sapevamo come fare il porting, eravamo bravissimi, ma ci serviva il materiale originale. Ci venne anche messo a disposizione un cabinato arcade per poter provare il gioco.

Come avete fatto a realizzare versioni per così tante piattaforme?
Abbiamo utilizzato squadre molto ridotte: per esempio per *MKII* credo di aver avuto solo un programmatore e un grafico, quindi non avevo molte persone da gestire. Questo ha reso le cose più facili da un lato, ma più impegnative dall'altro. La versione per Game Gear e quella per Master System sono state realizzate da Keith Burkhill: per la versione per Master System, che abbiamo trasferito dal Game Gear, ci sono voluti tre giorni. Ricordo che all'epoca parlai con Keith e lui mi disse: "Quanto mi devo far pagare?". Io risposi: "Senti, chiedigli un sacco di soldi". E lui: "Ma mi ci vorranno solo cinque giorni". L'ha fatto in tre.
Terry Ford era l'artista che usavo per convertire la grafica. Quando lui mi mandava un lotto di sprite, dopo che aveva abbassato la qualità da quella arcade a quella per il sistema a cui lavoravamo, io gli dicevo: "No, non vanno bene, non sono abbastanza buoni". In realtà erano fatti davvero bene, ma sapevo che così me li avrebbe mandati migliori. Così siamo entrati in questo circolo vizioso che ha garantito una resa grafica di alto livello.

L'unica versione che Probe non ha gestito è stata quella per Super Nintendo. Perché?
Se ne è occupata Sculptured Software. Loro erano più che altro sviluppatori Nintendo, mentre noi coprivamo tutto, ma ci concentravamo molto di più sul lato Mega Drive. Con Probe eravamo bravi a gestire molte piattaforme. Penso che se avessimo fatto tutte le piattaforme non sono convinto che avremmo fatto un buon lavoro. In realtà ci ha aiutato il fatto di doverci confrontare con la versione Super Nintendo.

Quali sfide avete dovuto affrontare?
La versione Amiga è stata difficile: tradurre il sistema di controllo sui joystick a due pulsanti ha causato qualche problema, soprattutto quando il giocatore doveva eseguire le sequenze di comandi per eseguire mosse speciali e Fatality. La nostra sfida più grande è stata quella di riuscire a far entrare tutti i contenuti del gioco in una singola cartuccia. Anche perché la Acclaim non voleva passare al formato più grande, in quanto più costoso. Ricordo che stavo cercando di scrivere un'utility di compressione: era un fine settimana festivo e avevo preso in prestito tutti i PC dell'ufficio; iniziai a eseguire tutte queste utility per cercare di compattare. Mi ci volle fino al lunedì pomeriggio, giorno festivo, e ancora non era tutto pronto. Poi è arrivato un ragazzo di nome Nick Pelling, il martedì, e ha scritto per me un'utility che, premendo un pulsante, faceva funzionare tutto in cinque o dieci secondi. Non potevo credere che il mio intero fine settimana fosse andato buttato! Ma ha salvato *Mortal Kombat II*: senza di lui non saremmo riusciti a inserirlo nella cartuccia.

Nella versione per Mega Drive, c'era una funzione speciale nascosta: la Fergality. Come avete fatto a inserirla? Acclaim o Midway lo sapevano?
Credo che uno screenshot della Fergality sia apparso sul quotidiano inglese *The Sun*! In realtà, la prima volta che ho inserito la testa di Fergus (McGovern, ovvero l'amministratore delegato di Probe Entertainment) è stato nel *Mortal Kombat* originale. Acclaim stava presentando il gioco al CES e ricevetti una telefonata da Fergus che mi disse: "Perché ho appena visto la mia testa che si muoveva nel cielo su uno schermo gigante?". Gli risposi: "Be', è solo la modalità cheat, non dovrebbe essere attiva!". Ma poiché avevamo inserito la sua testa in *Mortal Kombat*, abbiamo pensato a come inserirla in *Mortal Kombat II* e da lì è nata la Fergality. Lui si lamentava, ma in fondo gli piaceva.

BANJO-KAZOOIE

esclusiva eurekadilyar

Se dovessimo assemblare la perfetta coppia di avventurieri per sconfiggere una strega malvagia, probabilmente non sceglieremo né un orso pigro né un uccello sarcastico. In realtà, questo duo non si è solo rivelato perfetto per l'impresa, ma anche per garantire grandi incassi ai loro creatori!

Quando pensiamo ai videogiochi per console della fine degli anni Novanta, ci sono alcuni ricordi indelebili: le telecronache poco convincenti dei giochi di calcio, l'ascesa del picchiaduro 3D e la necessità di dare la caccia ai più disparati oggetti nei titoli alla *Mario 64*. Non c'è dubbio che il platform con "mascotte" sia stato uno dei sottogeneri di gioco più in voga durante la fine del decennio e *Banjo-Kazooie* è stato il gioco che ha dato il via a questa tendenza. Dopo aver dimostrato il proprio valore con titoli come *Donkey Kong Country* e *GoldenEye*, Rare era considerato uno uno dei team di sviluppo più importanti al mondo e forse l'unico in grado di far funzionare un'insolita coppia, formata da un uccello sarcastico e un orso pigro.

Premettiamo che inizialmente né Banjo né Kazooie dovevano essere presenti nel gioco in cui poi avrebbero debuttato, e che questo non doveva essere affatto un platform. Tutto è iniziato con un sogno, o più precisamente con *Project Dream*. Si trattava di un gioco d'avventura per Super Nintendo con protagonista un ▶

» La talpa Bottles era fondamentale per imparare nuove mosse e poter così esplorare ogni angolo del gioco.

» Grandi strutture, come il povero vecchio Clanker, erano davvero impressionanti e fungevano da ambienti distinti all'interno delle diverse missioni.

DUO DINAMICO

Alcune grandi coppie nei videogiochi

POPO AND NANA

DEBUTTO: Ice Climber **ANNO:** 1985

■ Lavorare insieme per scalare una montagna è quello che fanno questi due in *Ice Climber*, anche se nelle fasi bonus Popo e Nana si sfidano a chi raggiunge per primo la cima. Quando decidono di fare squadra sono un vero incubo, come vi confermeranno i giocatori di *Super Smash Bros Melee*.

BUB AND BOB

DEBUTTO: Bubble Bobble **ANNO:** 1986

■ Potrebbero non eseguire mosse fantasiose come quelle di altre coppie, ma sanno farsi perdonare perché sono forse la coppia "più carina" di questo elenco. Sono anche incredibilmente prolifici, apparendo non solo nei molti giochi di *Bubble Bobble*, ma anche nella serie spin-off *Puzzle Bobble* (o *Bust-A Move*).

HEAD AND HEELS

DEBUTTO: Head Over Heels **ANNO:** 1987

■ Questi due eroi erano il complemento perfetto l'uno dell'altro: i salti in alto e gli attacchi di Head funzionavano benissimo, insieme alla velocità e alla capacità di trasportare oggetti di Heels. Poiché si controllavano entrambi, l'uso delle loro abilità era essenziale per progredire nel gioco.

SONIC AND TAILS

DEBUTTO: Sonic The Hedgehog 2 **ANNO:** 1992

■ L'amica di Sonic non è stata inizialmente di grande aiuto: uno scudo invincibile, se controllata da un secondo giocatore nel gioco principale, ma un peso durante le missioni speciali. In *Sonic 3*, Tails è diventata più funzionale perché poteva trasportare Sonic mentre volava.

CHANG AND CHOI

DEBUTTO: The King Of Fighters '94 **ANNO:** 1994

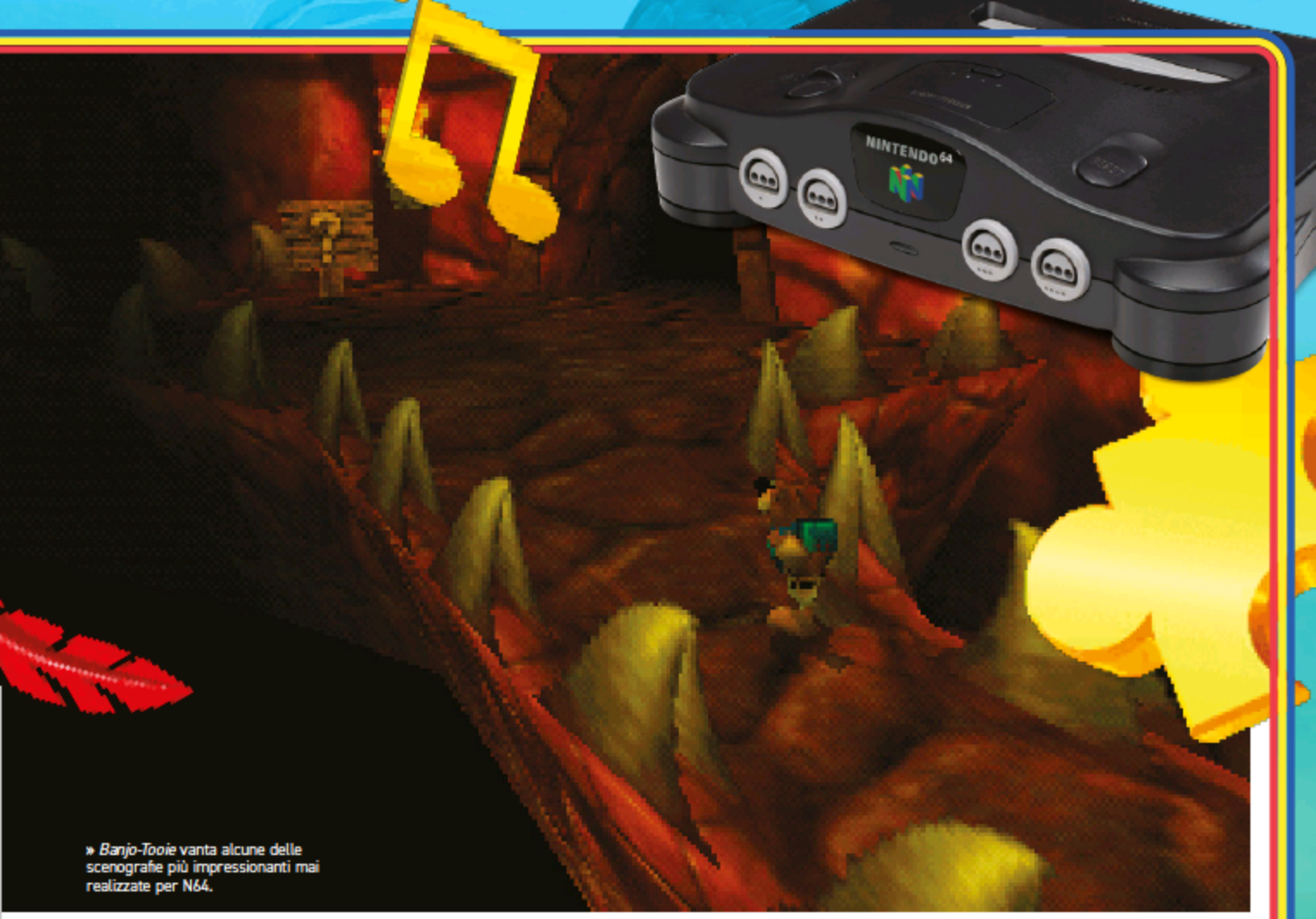
■ Questi perenni compagni di squadra sono un duo criminale, noto tanto per le loro temibili abilità di combattimento quanto per le loro dimensioni comicamente contrastanti. Il loro momento di massima collaborazione è in *Capcom Vs SNK 2*, in cui combattono l'uno accanto all'altro per garantirsi il massimo vantaggio.

» Raggiungere i punti più alti del gioco permette di avere una visione impressionante dei grandi ambienti di *Banjo-Kazooie*.

» La trama di *Banjo-Tooie* era notevolmente più cupa di quella dell'originale, con l'uccisione di Bottles all'inizio.

» Gruntilda, in *Banjo-Tooie*, è diventata uno scheletro dopo essere rimasta intrappolata sotto un masso in *Banjo-Kazooie*.

ragazzino di nome Edison, che veniva coinvolto in una serie di fantastiche avventure da una ciurma di pirati guidata dal capitano Blackeye. Il progetto prevedeva l'utilizzo dello stesso stile grafico di *Donkey Kong Country*, fatto di immagini 3D prerenderizzate. Tuttavia, la tecnologia stava subendo un'importante evoluzione e la nuova console Nintendo era in arrivo; così il gioco venne trasferito su N64, in modo da poterlo sviluppare completamente in 3D. Un cambiamento che, in realtà, causò numerosi problemi al team. "Dopo aver sviluppato *Donkey Kong Country*, avevamo preso confidenza con la produzione di immagini ad altissima definizione", spiega Chris Sutherland, accreditato come capo progetto di *Banjo-Kazooie*. "Con N64 inizialmente volevamo renderizzare in tempo reale i modelli che avevamo, ma sfortunatamente, per quanto potente, la nuova console non era in grado di gestire la qualità che volevamo ottenere". Il team decise di provare a mescolare ambienti poligonali con personaggi in 2D, ma c'erano problemi con gli sprite multistrato: quando la visuale si spostava, le immagini bidimensionali sovrapposte si scambiavano l'una



» *Banjo-Tooie* vanta alcune delle scenografie più impressionanti mai realizzate per N64.

> **"Il nostro obiettivo era quello di creare un seguito ancora più stupefacente"**
> Chris Sutherland

con l'altra. Nello stesso periodo, un altro gruppo di programmatori Rare aveva ottenuto ottimi risultati con un approccio completamente 3D per il gioco *Conker*, e questo portò la squadra impegnata a creare *Project Dream* a seguire la stessa strada. Ciò innescò una lenta metamorfosi dell'idea iniziale, partendo proprio dalla sostituzione di Edison come protagonista. "All'inizio abbiamo inserito solo l'orso, Kazooie venne invece aggiunto successivamente per giustificare una necessità di progettazione", ci svela Chris. "La meccanica di gioco era diventata quella di un platform 3D più tradizionale e volevamo dare a Banjo la capacità di eseguire il classico doppio salto. Per giustificare l'abilità, abbiamo fatto spuntare delle ali dal suo zaino... e così fu creato Kazooie, per dare un senso alla cosa". Nonostante il suo travagliato sviluppo, *Banjo-Kazooie* divenne subito un classico dopo la sua uscita nell'estate del 1998. Il gioco ha fatto vendite record e i punteggi delle recensioni erano tutti eccellenti con molti critici che, all'epoca, lo preferirono anche al classico *SuperMario 64* di Nintendo. ▶

JIGGIES E COMPARSATE

I camei nelle corse che hanno caratterizzato la carriera di Banjo

La prima apparizione di Banjo non avvenne nel gioco che porta il suo nome, ma in *Diddy Kong Racing* di Rare per N64. Uscito oltre sei mesi prima di *Banjo-Kazooie*, il gioco prevedeva una versione piuttosto primordiale di Banjo, con una caratterizzazione insolita. Sebbene il caratteristico "guhuh!" fosse presente, Banjo parlava normalmente in inglese quando pronunciava il suo nome. Inoltre, Kazooie non lo accompagnava. Anche un altro personaggio di *Banjo-Kazooie* fece la sua comparsa in quel titolo: la tartaruga Tiptup, che in seguito svolgerà il ruolo di direttore del coro in *Bubblegloop Swamp*. Altro debutto quello di Conker, già visto in *Bad Fur Day*, che, così come Banjo, è stato introdotto per farlo conoscere ai giocatori prima dell'uscita del suo gioco. Banjo e Kazooie hanno fatto una comparsa in *Sonic & Sega All-Stars Racing*. Sega aveva dialogato con i produttori delle diverse piattaforme per ottenere contenuti esclusivi, ma alla fine solo Microsoft accettò, permettendo ai personaggi di Rare di essere presenti nella versione Xbox 360.

OGGETTI DA COLLEZIONE

I giochi di *Banjo-Kazooie* sono famosi per i loro collezionabili: ma quanti sono?

BANJO-KAZOOIE

900 NOTE
UTILIZZATE PER ACCEDERE ALLE PORTE NELLA TANA DI GRUNTY

100 JIGGIES
UTILIZZATI PER ACCEDERE A NUOVI LIVELLI

100 GETTONI MUMBO
USATI PER ATTIVARE LA MAGIA DI MUMBO

45 JINJOS
USATI PER OTTENERE JIGGIES

24 PEZZI DI ALVEARE
PER GUADAGNARE PUNTI FERITA EXTRA

IN PIÙ...
• UOVA BLU • PIUME ROSSE • PIUME D'ORO

BANJO-TOOIE

160 FAMIGLIE DI NOTE
CIASCUNA CONTENENTE 5 NOTE, UTILIZZATE PER IMPARARE NUOVE MOSSE

10 CHIAVI DI VIOLINO
OGNUNA CONTENENTE 20 NOTE

45 JINJOS
USATI PER OTTENERE JIGGIES

90 JIGGIES
UTILIZZATI PER ACCEDERE A NUOVI LIVELLI

18 GLOWBOS
UTILIZZATI PER ATTIVARE LA MAGIA DI MUMBO

24 PEZZI DI ALVEARE
PER GUADAGNARE PUNTI FERITA EXTRA

IN PIÙ...
• PIUME ROSSE • PIUME D'ORO • UOVA BLU • UOVA DI FUOCO • UOVA DI GHIACCIO • UOVA CLOCKWORK KAZOOIE

BANJO-KAZOOIE NUTS & BOLTS

5230 NOTE
UTILIZZATE PER ACQUISTARE ARTICOLI

131 JIGGIES
UTILIZZATI PER ACCEDERE A NUOVI LIVELLI

92 TT TROFEI
UTILIZZATI PER OTTENERE I JIGGIES

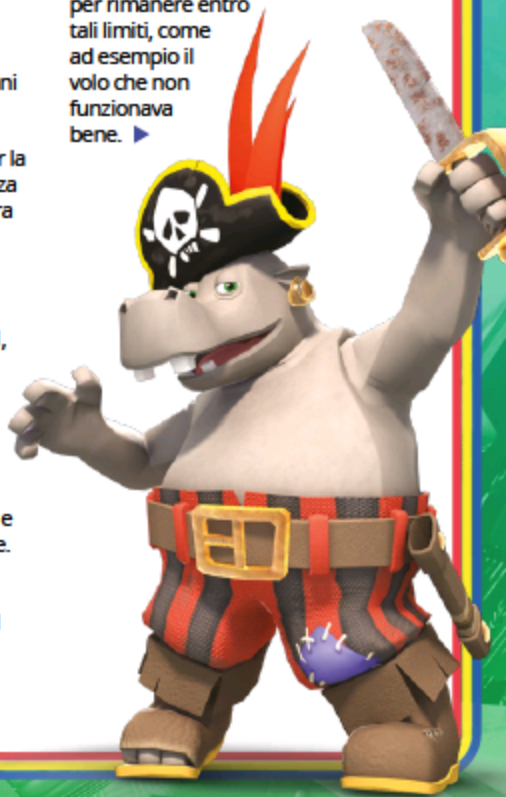
» Gli elementi standard di *Banjo-Kazooie*, come le battaglie con i boss, sono rimasti presenti in *Grunty's Revenge*.

» Tra i nuovi mini-giochi, la pesca delle pecore e questa fase a scorrimento, in cui si raccolgono le uova.

» Inizialmente, *Banjo-Pilot* doveva essere *Diddy Kong Pilot* e includere i personaggi della saga Nintendo.

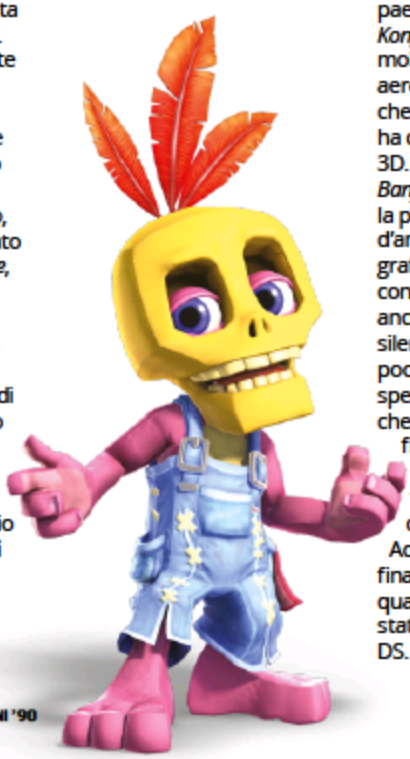
Per alcuni aspetti era innegabilmente superiore: la ricca texture dei mondi lo rendeva uno dei giochi più belli usciti su N64 e la coppia di protagonisti, oltre alla scrittura ironica, lo rendeva decisamente più originale. Se c'era una critica che poteva essere rivolta a *Banjo-Kazooie* era una di quelle comuni a molti giochi 3D dell'epoca: la telecamera poteva essere posizionata meglio. Un gioco di tale successo non poteva esimersi da un sequel... tanto più se il nuovo episodio era già stato annunciato dopo i titoli di coda del primo gioco, svelandone il titolo (*Banjo-Tooie)* e alcuni segreti. "Il nostro obiettivo era quello di creare un seguito ancora più stupefacente sia in termini di dimensioni del mondo che di varietà, con la divisione dei personaggi principali e l'aggiunta del gioco multiplayer", spiega Chris. Dato che il platform originale aveva avuto così tanto successo, la decisione di optare per una versione migliorata del primo capitolo aveva senso. L'antagonista della serie, Gruntilda, era in cerca di vendetta dopo i due anni trascorsi intrappolata sotto a un masso, ed era intenzionata a rimpolpare il suo corpo succhiando la vita dalle altre creature. Banjo e Kazooie tornano per fermarla e, fortunatamente, i due mantengono tutte le mosse che erano state insegnate loro nel primo gioco, acquisendone anche di nuove come quella di riuscire a dividersi.

Poiché *Banjo-Kazoole* spremeva molto del potenziale tecnico di N64, il team dovette mettercela tutta per riuscire a superarsi e creare un'esperienza di gioco migliore della precedente. "Il motore di *Banjo-Tooie* doveva gestire mondi molto più grandi, quindi dovevamo preoccuparci di cosa la memoria doveva gestire mentre il giocatore si muoveva nel livello", spiega Chris. Anche l'aggiunta del multigiocatore ha richiesto impegno in fase di sviluppo, dato che il codice originale era stato creato con il solo singleplayer in mente. Sorprendentemente, fu uno dei nuovi oggetti inseriti a causare la maggior parte dei problemi: "I Clockwork Kazooie, che uscivano dalle uova rosse, ci hanno dato molti grattacapi. Il fatto che questi piccoli robot a molla potessero essere lanciati e poi controllati a distanza faceva innescare eventi non previsti, a volte anche nell'area di origine. Erano la fonte di così tanti bug che alcuni sono sfuggiti ai test, arrivando fino al gioco finale". *Banjo-Tooie* venne lanciato alla fine del 2000, con un'accoglienza quasi altrettanto entusiastica di quella che aveva accolto il suo predecessore. Le aree più ampie e la grafica migliorata vennero molto apprezzate, ma entrambe ebbero delle ripercussioni negative sull'esperienza generale. Era infatti molto più difficile tenere traccia di tutto ciò che accadeva in un mondo tanto ampio e i modelli 3D, tra i più dettagliati mai visti su N64, risucchiavano tante risorse dal far scendere a volte il frame rate sotto i livelli accettabili. Nonostante la promessa di un *Banjo-Threeie* alla fine del gioco, il franchise era giunto alla fine della sua vita: qualsiasi seguito avrebbe necessitato di una console di nuova generazione per poter mostrare nuove meraviglie. All'epoca, era naturale immaginare un futuro sul GameCube di Nintendo. Tuttavia, ciò non si verificò, perché Nintendo vendette la sue quote di Rare a Microsoft nel 2002, ma non prima che questa avesse avviato una serie di progetti per Game Boy Advance, due dei quali erano giochi di Banjo. Gli anni successivi furono piuttosto difficili per l'uccello e l'orso, poiché nessuno dei titoli per la console portatile fu all'altezza delle aspettative. Il primo era un'avventura isometrica a metà tra i primi due giochi, *Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge*. Al momento della sua presentazione, nel 2001, *Grunty's Revenge* sembrava puntare a un'esperienza simile a quella dei giochi per console domestica, con grandi aree aperte, mosse da imparare (tra cui l'abilità di Kazooie di volare) e molti oggetti da collezionare. La vendita di Rare mise in dubbio il futuro del gioco, ma Microsoft permise che il progetto continuasse, dato che il Game Boy Advance non era in concorrenza con nessun prodotto Microsoft. THQ ha ripreso il gioco nel 2003 e le successive interviste a Rare hanno spiegato che le mappe originali, "complesse e ingombranti", erano state modificate. Tuttavia, i commenti rilasciati da un ex programmatore di Rare suggeriscono che il problema era legato alla capacità della cartuccia: era necessario tagliare alcune delle caratteristiche dei personaggi per rimanere entro tali limiti, come ad esempio il volo che non funzionava bene. ▶



» Le gare a tempo in *Viti e bulloni* assegnavano trofei, che a loro volta assegnavano jiggies.

Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge è stato rilasciato nell'autunno del 2003 con commenti contrastanti, con recensioni che andavano dal 90% a un terribile 4/10. Tuttavia, la maggior parte dei critici ha concordato sul fatto che l'avventura principale era di alta qualità, elogiando il gameplay. Certo i tagli hanno chiaramente avuto il loro peso, dato che la lamentela più comune è stata che il gioco fosse decisamente troppo breve, finendo proprio quando sembrava che stesse per iniziare. Il gioco successivo, *Banjo-Pilot*, era stato annunciato poco prima di *Grunty's Revenge*, ma sarebbe stato pubblicato più tardi a causa di uno sviluppo piuttosto travagliato. Annunciato originariamente nel maggio 2001, con il nome di "*Diddy Kong Pilot*", era un gioco di corse a bordo di aerei. Sfortunatamente lo sviluppo fu talmente travagliato che saltò l'uscita prevista per l'inizio del 2002 e il team dovette così rimuovere tutti i personaggi di proprietà della Nintendo dopo il passaggio a Microsoft. Fortunatamente, Rare aveva un suo eroe pronto a entrare nell'abitacolo: Banjo avrebbe avuto il suo spin-off di corse. Ma prima bisognava correggere gli aspetti deludenti di *Diddy Kong Pilot*. Rare scelse di seguire una nuova strada, che portò a una revisione totale.



Il problema principale dei paesaggi pianeggianti di *Diddy Kong Pilot* era che non avevano molto senso in un titolo con aerei, un problema evidente che il nuovo motore di gioco ha corretto con paesaggi in 3D. Nella primavera del 2004, *Banjo-Pilot* fu mostrato per la prima volta dopo un paio d'anni, con un nuovo motore grafico apparentemente convincente. Tuttavia, anche questo redesign fu silenziosamente cancellato pochi mesi dopo, con speculazioni che insinuavano che non girasse abbastanza fluidamente per essere commerciabile. Entrato in fase di sviluppo nel periodo del lancio del Game Boy Advance, *Banjo-Pilot* arrivò finalmente nel gennaio 2005, quando la console era già stata sostituita dal Nintendo DS. Ritornando ai tracciati del progetto originale di *Diddy Kong Pilot*, il gioco era un solido ma insignificante kart-style racer, che si differenziava soprattutto per la fisica fluida dei suoi veicoli. Ne seguì un'accoglienza tiepida della critica, che segnò un addio all'hardware Nintendo.

Nonostante l'acquisizione di Rare da parte di Microsoft, *Banjo and Kazooie* ha tardato a raggiungere la famiglia Xbox, mancando completamente la scatola nera e apparendo finalmente su Xbox 360. Ma quando il gioco finalmente arrivò non era quello che molti fan si aspettavano. Il primo video teaser rivelò che non si trattava del *Banjo-Threeie* precedentemente annunciato e inoltre i due protagonisti avevano subito un restyling e sfoggiavano un look più "paffuto" rispetto a quello di N64. Tuttavia, la sorpresa più grande fu che i collezionabili non c'erano, le vecchie mosse non erano presenti e persino l'azione platform era stata eliminata. *Banjo-Kazooie: Viti e bulloni* (in originale *Nuts&Bolts*)

gameplay provvisorio online, con una ridotta cerchia di persone che si sarebbero divertite. Il gioco fosse una mostruosità che aveva rovinato la serie.

Al contrario l'accoglienza della critica fu piuttosto buona. *Viti e bulloni* venne apprezzato e la meccanica incentrata sulla costruzione di veicoli fu accolta con entusiasmo dai recensori. Tuttavia, sono state sollevate alcune perplessità: le missioni furono criticate per la loro ripetitività e le interfacce e i tutorial del gioco vennero considerati un po' invadenti e non all'altezza. Nonostante *Viti e bulloni* sia stato l'ultimo gioco in cui Banjo e Kazooie furono protagonisti, da allora sono stati avvistati in qualche cameo, entrando a far parte del cast di *Sonic & Sega All-Stars Racing* per Xbox 360, in un DLC di *Super Smash Bros. Ultimate* per Switch e in *Minecraft: Xbox 360 Edition*, senza dimenticare quello che può essere considerato l'erede spirituale *Yooka-Laylee* creato dalla Playtonic Games, una compagnia fondata dagli ex sviluppatori Rare che avevano lavorato a *Banjo-Kazooie*. Nonostante il periodo di letargo, considerando la popolarità dei personaggi, non ci sorprenderebbe un loro ritorno. I personaggi veramente amati dai fan sono difficili da trovare nei videogiochi e, anche se non ci sono piani per il duo all'orizzonte, non stupitevi di sentire il "guhuh!" (diventato simbolo della serie) emergere da una console Xbox nel prossimo futuro. ●

SGHIGNAZZI AL SILICONE

Come l'hardware di sviluppo di N64 ha fatto ridere la Rare

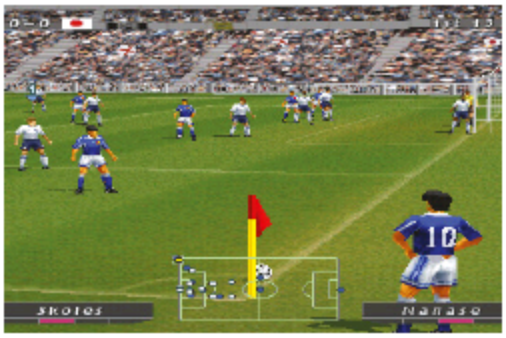
Poiché la serie *Banjo-Kazooie* è ben nota per il suo senso dell'umorismo, viene naturale immaginare che anche all'interno degli uffici Rare ci fosse un'atmosfera di lavoro divertente... ed effettivamente è stato proprio così. "I titoli per N64 erano sviluppati su workstation Silicon Graphics Indy", spiega Chris. "Il sistema operativo permetteva di accedere alla macchina di chiunque altro in rete senza che lui lo sapesse. Ciò significava che potevi fare uno screenshot del desktop di qualcuno, o anche della sua webcam se ne aveva una accesa. Sembra un po' assurdo al giorno d'oggi... lo so! Durante lo sviluppo, quando meno te lo aspettavi, qualcuno si collegava e faceva partire delle clip comiche sulla tua macchina: pensate il divertimento che ci stiamo perdendo ora con la sicurezza di Internet!".

> **"Alcune persone vogliono arrivare al 100% di un gioco e per questo noi sviluppatori tendiamo a infarcire i titoli di sfide sempre più complicate"**
> Chris Sutherland

sarebbe stato un gioco d'azione incentrato sulla costruzione di veicoli. Gruntilda, ridotta a una testa scheletrica, era di nuovo in cerca di vendetta contro Banjo e Kazooie, ma prima che gli eterni rivali potessero affrontarsi entrava in scena il Signore dei Videogiochi, che proponeva loro una serie di sfide utili per decidere chi avrà il controllo su Monte Spirale, con il perdente obbligato a lavorare per sempre in una fabbrica di videogame. Da questo punto in poi, Banjo e Kazooie dovranno ottenere i Jiggies attraverso prove, che hanno la libertà di affrontare in qualsiasi modo grazie a veicoli altamente personalizzabili. Forse influenzati dalle critiche sempre più aspre della stampa di settore nei confronti dei platform "collectathon", il team di *Viti e bulloni* ridusse il numero di collezionabili nel gioco, adottando anche un approccio ironico nei confronti del gameplay, basato sulla raccolta degli oggetti tipico dei prodotti per Nintendo 64. Anche se Chris non ha lavorato a *Banjo-Kazooie: Viti e bulloni* (ha solo dato le voci ai personaggi), proprio sul bilanciamento di collezionabili vuole esprimere il suo parere. "Alcune persone vogliono arrivare al 100% di un gioco e per questo noi sviluppatori tendiamo a infarcire i titoli di sfide sempre più complicate", spiega. "Il problema è che esagerando si finisce per dare all'utente la sensazione di dover portare a termine un elenco di noiose faccende da sbrigare". Dei giochi classici di *Banjo-Kazooie* vennero mantenuti solo i Jiggies e le note, affiancati dai trofei delle sfide a tempo che aggiungevano un nuovo livello di difficoltà. Come facilmente prevedibile, i fan di lunga data della serie bocciarono questo capitolo: i cambiamenti grafici sono stati accolti male e la trasformazione radicale del

TOP 25 GIOCHI PLAYSTATION

La libreria della console di Sony che ha conquistato il mondo è piena di classici. Non è stato semplice sceglierne solo 25... Seguite il nostro countdown per vedere se i vostri preferiti sono entrati in classifica!



Gran Turismo 2

SVILUPPATORE: POLYPHONY DIGITAL

ANNO: 1999 **GENERE:** CORSE

24 Può essere difficile ripetere il successo fenomenale di un gioco come *Gran Turismo*. L'approccio di Polyphony Digital è stato quello di mantenere il gameplay dell'originale e aumentare enormemente la quantità di contenuti disponibili, tra cui oltre 600 auto e 27 piste. Il gioco ha anche ampliato il raggio di azione, con le nuove aggiunte che includevano piste fuoristrada e auto da rally.

ISS Pro Evolution

SVILUPPATORE: KONAMI

ANNO: 1999 **GENERE:** SPORT

25 Per ogni vero appassionato di giochi di calcio questa era la serie da seguire. Questa versione introdusse le squadre di club (senza licenza) e la mitica modalità Master League, avvicinandosi ai gusti del pubblico europeo. Allo stesso tempo, faceva evolvere il gameplay con ulteriori trucchi di dribbling e un estremamente efficace passaggio uno-due.

Einhänder

SVILUPPATORE: SQUARESOFT

ANNO: 1997 **GENERE:** SPARATUTTO

23 Giocando a *Einhänder* viene da chiedersi perché Squaresoft non abbia prodotto più sparatutto a scorrimento. Il gameplay era impreziosito dal sistema di punteggio basato su combo e dai potenziamenti modulari Gunpod. È l'unico gioco "import" presente in classifica, e possiamo solo immaginare quanto successo in più avrebbe avuto all'epoca se fosse uscito in Europa.

Time Crisis

SVILUPPATORE: NAMCO
ANNO: 1997
GENERE: SPARATUTTO

22 Un porting estremamente fedele del cabinato che aveva affascinato molti frequentatori di sale giochi nel 1995. Per la versione PlayStation, la Namco decise di fare le cose in grande, includendo anche una missione esclusiva in cui il protagonista Richard Miller doveva infiltrarsi in un hotel, in realtà la copertura per una fabbrica di armi illegali. La nuova missione cambiava le dinamiche di gioco, introducendo un sistema di valutazione che determinava il percorso che i giocatori seguivano, offrendo la possibilità di visitare diverse location e combattere diversi boss. Il gioco era incompatibile con le precedenti pistole e veniva venduto con la nuova G-Con 45 prodotta da Namco che presentava pulsanti extra sulla canna che agivano come sostituti per il pedale del gioco arcade e si collegava all'uscita video della console per migliorare la precisione.

Alundra

SVILUPPATORE: MATRIX SOFTWARE
ANNO: 1997 **GENERE:** GDR/AZIONE

21 Sebbene Matrix Software non fosse tra gli studi più famosi, era stata fondata da personale di Telenet Japan e Climax Entertainment, gli sviluppatori responsabili di *Landstalker* per Mega Drive. La trama di *Alundra* ruotava attorno all'elfo omonimo che naufragava su isole dove gli abitanti soffrivano di terribili incubi. Per aiutarli, il nostro eroe doveva usare la sua abilità di entrare nei sogni degli altri e capire cosa stesse succedendo. Distinguendosi dai suoi contemporanei per l'ottima grafica 2D e una lunga e appagante missione principale, *Alundra* è un classico che i fan dei giochi di Zelda apprezzeranno particolarmente.

Resident Evil

SVILUPPATORE: CAPCOM
ANNO: 1996 **GENERE:** SURVIVAL/HORROR

20 Con oltre 5 milioni di copie vendute, il gioco survival-horror di Capcom ha avuto un enorme impatto sul mercato. Ambientato in un'inquietante magione piena di mostruosità mutanti, dovevate calarvi nei panni di un membro delle forze speciali (Jill Valentine o Chris Redfield) e trovare un modo per uscirne vivi. A causa della scarsità di munizioni, non c'era speranza di far fuori ogni zombie che si incontrava, un approccio che creava una grande tensione. L'ottimo remake del 2002 per GameCube ha forse tolto all'originale un po' del suo fascino, ma basta ricordare i cani indemoniati per giustificare il posto del gioco in questa lista.

PaRappa The Rapper

SVILUPPATORE: NANAON-SHA
ANNO: 1996 **GENERE:** MUSICALE

19 *PaRappa The Rapper* è uno dei successi più stravaganti della console Sony. Il gameplay di base è semplice: ognuno dei sei livelli vede PaRappa fare rap con un istruttore, premendo a ritmo i pulsanti mostrati in alto sullo schermo. Sebbene il gioco abbia ricevuto alcune critiche per la sua breve durata, il suo fascino ha conquistato il pubblico. L'uso di personaggi sottili come la carta lo rende graficamente originale e le situazioni in cui si trova il protagonista sono rimaste impresse in tutti coloro che lo hanno giocato.

Tomb Raider

SVILUPPATORE: CORE DESIGN
ANNO: 1996 **GENERE:** AZIONE/AVVENTURA

18 Non è facile districarsi tra i cinque capitoli della saga usciti su PlayStation e scegliere il migliore. Non c'è dubbio però che l'originale sia uno dei giochi che ha fatto la storia: la sua miscela di platform, puzzle-solving e sparatutto era rivoluzionaria a metà degli anni Novanta. Il primo *Tomb Raider* poneva una maggiore enfasi sul puzzle-solving e l'esplorazione rispetto ai suoi sequel ed è pieno di momenti memorabili, tra cui l'incontro con un Tyrannosaurus Rex. Il successo di *Tomb Raider* è stato fenomenale, catapultando Lara Croft alla ribalta come icona della cultura pop.

Silent Bomber

SVILUPPATORE: CYBERCONNECT2
ANNO: 1999 **GENERE:** AZIONE

17 Questo gioco d'azione futuristico propone un gameplay decisamente originale, in quanto per eliminare i nemici si devono usare bombe da far poi detonare a distanza. Il compito è reso complicato da avversari estremamente aggressivi, che costringono il protagonista Jutah a stare costantemente in movimento. Il risultato è un frenetico gioco con un alto livello di difficoltà, in cui non è raro ritrovarsi a combattere contro più antagonisti. CyberConnect 2 è riuscita a far gestire alla PlayStation questo sovraccarico visivo in modo ammirevole, e ha fornito una colonna sonora elettronica adeguatamente energica per accompagnare la carneficina.

Tony Hawk's Pro Skater 2

SVILUPPATORE: NEVERSOFT
ANNO: 2000 **GENERE:** SPORT

16 Quando questo capitolo uscì nel 2000, lo skateboard stava vivendo uno dei massimi momenti di popolarità. Il primo *Tony Hawk's Skateboarding* era stato un successo a sorpresa per Activision e le aspettative per il sequel erano molto alte. La meccanica di base non era cambiata, ma i livelli erano più grandi, con il doppio degli obiettivi e più aree segrete da scoprire. Erano presenti due nuove modalità di creazione, che permettevano di progettare i propri skater e livelli, espandendo enormemente la durata di gioco.

Grandia

SVILUPPATORE: GAME ARTS
ANNO: 1999 **GENERE:** GDR

15 *Grandia* ci ha messo un'eternità ad arrivare in Europa ma ne è valsa la pena. Convertito dall'originale per Saturn, questo GdR ha evitato gli archetipi del genere degli incontri casuali e delle azioni a turni. Anche la combinazione di sprite 2D su sfondi 3D è invecchiata bene.

WipEout 2097

SVILUPPATORE: PSYGNOSIS
ANNO: 1996 **GENERE:** CORSE

14 Il sequel di *Psygnosis* ha preso tutto ciò che era fantastico nell'originale e lo ha migliorato, introducendo uno dei più grandi potenziamenti dei videogiochi, il Quake Disruptor. Il livello di difficoltà più facile ha aiutato il gioco a raggiungere un pubblico più ampio.

Tekken 3

SVILUPPATORE: NAMCO
ANNO: 1998 **GENERE:** PICCHIADURO

13 Un cast rinnovato e una grafica migliorata hanno portato *Tekken 3* al vertice della scena dei picchiaduro 3D alla fine degli anni Novanta. Il gioco ha anche introdotto Eddy Gordo, un preferito dai button-masher di tutto il mondo, che è forse anche il motivo per cui non si è classificato più in alto.

Die Hard Trilogy

SVILUPPATORE: PROBE ENTERTAINMENT
ANNO: 1996 **GENERE:** VARI

12 Probe ha sfruttato al meglio questa licenza cinematografica, progettando un gioco per ognuno dei tre film rappresentati. Ricchi di umorismo irriverente e secchiate di sangue, l'unica cosa che manca è il supporto per la pistola G-Con 45.

Gran Turismo

SVILUPPATORE: POLYPHONY DIGITAL
ANNO: 1997 **GENERE:** CORSE

11 I giochi di corse per console non erano mai stati così realistici prima di *GT*. Impressionante anche sotto il profilo della longevità con 140 auto e 11 piste. Ha venduto oltre 10 milioni di copie, diventando il gioco per PlayStation di maggior successo di sempre.

Rage Racer

SVILUPPATORE: NAMCO
ANNO: 1996 **GENERE:** CORSE

10 Con questo capitolo, *Ridge Racer* si affrancò dalle versioni arcade. Esteticamente si caratterizzava per fondali più smorzati nel colore, ma sempre spettacolari graficamente, mentre i circuiti presentavano grandi dislivelli capaci di regalare passaggi mozzafiato. Essendo un capitolo espressamente pensato per il pubblico delle console, venne curata con maggior attenzione la modalità di gioco principale, in cui si poteva guadagnare denaro e usarlo per poter potenziare i veicoli. E i miglioramenti erano davvero necessari, poiché le fasi successive diventavano molto difficili da superare.

Final Fantasy VIII

SVILUPPATORE: SQUARESOFT
ANNO: 1999 **GENERE:** GDR

9 Per i giocatori la cui esperienza di *Final Fantasy* si limitava al solo settimo capitolo, *Final Fantasy VIII* fu uno shock. Mentre il completo rinnovo del cast e della trama era una tradizione della serie, la decisione di Squaresoft di rinnovare lo stile visivo fu inaspettata. Anche il gameplay ha subito dei cambiamenti: il nuovo sistema di Junction permetteva ai giocatori di legare la magia alle statistiche per aumentarle, un'aggiunta interessante ma inizialmente spiazzante. I cambiamenti non hanno soddisfatto tutti e non è riuscito, per questo motivo, a ottenere lo stesso successo del predecessore.

Doom

SVILUPPATORE: GT INTERACTIVE
ANNO: 1995 **GENERE:** SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

8 Questo classico è apparso su praticamente ogni sistema di gioco mai realizzato, ma ciò non diminuisce l'importanza della versione PlayStation. Molte console precedenti avevano talmente faticato a gestire *Doom* da dover abbassare il numero dei nemici, riducendo l'area dello schermo in cui veniva visualizzata l'azione e persino rimuovendo la musica. Anche se su PlayStation non c'era proprio tutto ciò che era presente su PC, era la versione per console più completa e giocabile disponibile. Il gioco includeva oltre 50 livelli presi da *Doom* e *Doom II*, oltre ad alcuni creati appositamente per la PlayStation. L'aggiunta di una nuova colonna sonora ambientale intensificava ulteriormente il fattore paura. Per di più, includeva il supporto per lo spesso dimenticato PlayStation Link Cable di Sony che permetteva a due giocatori di sfidarsi o di fare squadra.

Tekken 2

SVILUPPATORE: NAMCO
ANNO: 1996 **GENERE:** PICCHIADURO

7 Quando uscì, il primo *Tekken* divenne il picchiaduro 3D per PlayStation di riferimento; ma anche il gioco della Namco era lontano dalla perfezione. *Tekken 2* apportò tutti quei miglioramenti necessari a rendere la serie leggendaria tra i giocatori. Mosse fondamentali come le reversals e le prese alle spalle furono introdotte qui, così come le modalità competitive Team Battle e Survival, che consacrarono il gioco come uno dei preferiti tra gli appassionati di multiplayer. *Tekken 2* introdusse nuovi personaggi, da pilastri della serie come l'omaggio a Jackie Chan, Lei Wulong, a quelli più comici come il canguro pugile Roger. Inoltre, sbloccare i sub-boss era diventata un'impresa molto più gratificante, poiché i personaggi già presenti nell'originale erano stati arricchiti, ampliando notevolmente la varietà del cast.

Ridge Racer Type 4

SVILUPPATORE: NAMCO
ANNO: 1998 **GENERE:** CORSE

6 Verso la fine degli anni Novanta, era chiaro che le tendenze nel mercato dei videogiochi stavano cambiando. Le immagini colorate e la colonna sonora iperattiva che avevano servito così bene *Ridge Racer* al lancio della PlayStation erano fuori moda e i giocatori richiedevano titoli più longevi e ricchi di contenuti. Per fortuna in Namco qualcuno aveva il polso della situazione e *Ridge Racer Type 4* si adattò alla perfezione ai nuovi gusti dei videogiocatori. Ora c'erano cieli color pastello e una colonna sonora più rilassata, mentre le corse, sempre incentrate sul drifting, si svolgevano su più piste e con un maggior numero di auto avversarie.

Metal Gear Solid

SVILUPPATORE: KONAMI
ANNO: 1998 **GENERE:** AZIONE/STEALTH

3 La tecnologia dell'era 32-bit ha dato agli sviluppatori più ambiziosi gli strumenti di cui avevano bisogno per un salto di qualità narrativo... e nessuno era più ambizioso, in questo senso, di Hideo Kojima. Le scene non interattive di *Metal Gear Solid* hanno fatto scuola su come creare un'esperienza cinematografica anche su console. Ma questo gioco non era solo bello da guardare, poiché presentava anche un gameplay ben progettato che ha ispirato un numero eccezionali di altri titoli. Tuttavia, nessuno di loro poteva eguagliare la sua creatività, poiché il design geniale sfruttava di tutto per stupirvi continuamente, dal contenuto della memory card ai dati riportati sulla confezione del gioco.

Castlevania: Symphony Of The Night

SVILUPPATORE: KONAMI
ANNO: 1997 **GENERE:** PLATFORM

5 *Symphony of the Night* si è allontanato dal modello lineare dei precedenti capitoli di *Castlevania*, optando invece per una singola, enorme mappa che si apriva man mano che si acquisivano nuove abilità, similmente a quanto succedeva nei giochi *Metroid* di Nintendo. Offriva un'ampia possibilità di esplorazione, soprattutto perché, proprio quando sembrava tutto finito, il castello di Dracula si invertiva rinnovando la sfida. È da qui che fu coniato il termine "Metroidvania".

Tenchu: Stealth Assassins

SVILUPPATORE: ACQUIRE
ANNO: 1998 **GENERE:** AZIONE/STEALTH

4 I ninja erano stati il soggetto di innumerevoli giochi prima di *Tenchu*, ma erano principalmente giochi d'azione. *Tenchu* proponeva una più autentica esperienza stealth, richiedendo al giocatore di muoversi con cautela e assassinare furtivamente i bersagli. Il gioco offriva grande libertà su come portare a termine i propri obiettivi, ma non era adatto ai più impazienti: l'osservazione era fondamentale mentre si cercava di individuare il momento perfetto per colpire. Vale la pena provarlo ancora oggi: scendere dal tetto e tagliare a fette una guardia ignara è sempre un'esperienza emozionante.

Final Fantasy VII

SVILUPPATORE: SQUARESOFT
ANNO: 1997 **GENERE:** GDR

2 Prima del 1997, gli editori erano convinti che i giochi di ruolo giapponesi erano un genere in cui non si facevano grandi guadagni. *Final Fantasy VII* di Squaresoft cambiò per sempre quella percezione, vendendo oltre 9 milioni di copie. L'uso di sfondi pre-renderizzati permise al gioco un impatto visivo unico e l'incredibile colonna sonora di Nobuo Uematsu riuscì a coinvolgere emotivamente i giocatori. Il vero punto di forza è però la storia, con il suo cast memorabile di eroi e un cattivo indimenticabile che porta a uno dei momenti più scioccanti della storia dei videogiochi.

Resident Evil 2

SVILUPPATORE: CAPCOM **ANNO:** 1998 **GENERE:** SURVIVAL HORROR

Con il successo di *Resident Evil*, un sequel era inevitabile. Dopo aver brevemente pianificato uno spin-off ambientato nelle rovine della magione del primo gioco, Capcom mise in atto i piani per un nuovo capitolo all'interno del dipartimento di polizia di Raccoon City e nei suoi dintorni, con protagonista il poliziotto novellino Leon S Kennedy e la studentessa Elza Walker. Ma forse quest'ultimo nome vi è sconosciuto... e non è un caso. Dopo un intero anno di sviluppo, il nuovo gioco non stava soddisfacendo le aspettative del team. Invece di cercare di mettere delle toppe al progetto, Capcom prese la coraggiosa decisione di scartare (quasi) tutto e ricominciare da capo. Della prima versione rimase solo il concetto di base, il personaggio di Leon e poco altro. Il personaggio di Elza venne sostituito da Claire Redfield, la sorella di Chris del gioco originale, mentre le location subirono grandi cambiamenti. *Resident Evil 2* faceva entrare subito nel vivo, ponendovi sulle strade già infestate di Raccoon City. La meccanica di gioco non subì grandi stravolgimenti: tornavano gli stessi controlli, i salvataggi limitati e quelle casse di immagazzinamento degli oggetti. Tuttavia, vennero introdotti numerosi miglioramenti visivi, ma il miglioramento più importante fu il sistema "zapping", in cui le azioni compiute con un eroe influenzavano l'esperienza dell'altro: sconfiggere un nemico durante la prima run poteva rimuoverlo nella seconda, mentre usare gli oggetti durante il primo approccio rendeva più difficile superare il secondo. Questa caratteristica ha dato al gioco un valore di rigiocabilità molto superiore al suo predecessore. Inoltre, finita la storia principale, si sbloccavano nuove modalità come quella che vedeva protagonista Tofu.

5 motivi che lo rendono il migliore

1. Ha gestito in modo brillante il diminuito fattore sorpresa degli zombi introducendo nuovi iconici nemici come il Licker.
2. La trama non è complessa e intricata come nei capitoli successivi.
3. Ha introdotto Leon, che sarà protagonista dell'ottimo *Resident Evil 4* e della parte migliore di *RE6*.
4. Raccoon City è l'ambientazione perfetta per *Resident Evil*, il che spiega perché viene così spesso riproposta.
5. Quanti altri giochi ti permettono di correre in giro come un enorme blocco di tofu?

GLI INDIMENTICABILI VIDEOGIOCHI ANNI '90

Bimestrale - Prezzo di copertina 12,90 €

La divisione Comics di Sprea pubblica anche la rivista Anime cult e PSM

Progetto editoriale: Alessandro Agnoli
Coordinamento editoriale: Clarissa Cuzzocrea
Cover: Luca Patrian

Edizione italiana a cura di: **Lunasia Edizioni Srl**
Hanno collaborato: Carlo Chericoni, Valentina Legnani, Daniele Montorsi, Nicola Marconcini

Sprea S.p.A.
Sede Legale: Via Torino, 51 20063 Cernusco Sul Naviglio (MI) - Italia
P.I. 12770820152 - Iscrizione Camera Commercio 00746350149

CDA: Luca Sprea (Presidente), Alessandro Agnoli (Amministratore Delegato), Giulia Spreafico (Divisione Digital), Stefano Pernarella

ADVERTISING, SPECIAL PROJECTS & EVENTS
Segreteria: Emanuela Mapelli - Tel. 02 92432244 - emanuelamapelli@sprea.it

SERVIZIO QUALITÀ EDICOLANTI E DL
Sonia Lancellotti, Luca Majocchi - Tel. 02 92432295
distribuzione@sprea.it - 351 5582739

FOREIGN RIGHTS
Paolo Cionti - Tel. 02 92432253 - paolocionti@sprea.it

SERVIZI CENTRALIZZATI
Art director: Silvia Taietti
Grafici: Alessandro Bisquola, Nicole Bombelli, Tamara Bombelli, Nicolò Digiuni, Marcella Gavinelli, Luca Patrian

Coordinamento: Chiara Civilla, Tiziana Rosato, Roberta Tempesta, Silvia Vitali
Amministrazione: Erika Colombo (responsabile), Silvia Biolcati, Irene Citino, Desirée Conti, Sara Palestra - amministrazione@sprea.it
Ufficio Legale: Francesca Sigismondi

Anime Cult, testata registrata al tribunale di Milano il 08.05.2009
con il numero 234. ISSN: 2785 - 776X
Direttore responsabile: Luca Sprea

Distributore per l'Italia: Press-Di Distribuzione stampa e multimedia S.r.l. 20090 Segrate (MI)

Distributore per l'Estero: SO.DI.P S.p.A. Via Bettola, 18- 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. +39 02 66030400 - Fax +39 02 66030269 - sios@sodip.it - www.sodip.it

Stampa: Arti Grafiche Boccia S.p.A. Via Tiberio Claudio Felice, 7 - 84131 Salerno

Copyright: Sprea S.p.A. - Future plc group company
Informativa su diritti e privacy
La Sprea S.p.A. è titolare esclusiva della testata Anime Cult e di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare – e se del caso regolare – le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali GDPR Reg. UE 679/2016 e del Codice Privacy (d.lgs. 196/03 così come modificato dalle disposizioni di adeguamento alla Legge Italiana D.Lgs 101/2018. Nell'vigore del GDPR Reg. UE 679/2016 e del Codice Privacy (d.lgs. 196/03 così come modificato dalle disposizioni di adeguamento alla Legge Italiana D.Lgs 101/2018, artt. 24 e 25, è Sprea S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede legale in Via Torino, 51 Cernusco sul Naviglio (MI). Sprea S.p.a. tratta i dati identificativi e particolari eventualmente raccolti nell'esercizio della prestazione contrattuale. La stessa La informa che i Suoi dati eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea S.p.a., verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato e nel pieno rispetto dell'art. 32 GDPR Reg. UE 679/2016 per le finalità di trattamento previste per adempiere agli obblighi precontrattuali, contrattuali e fiscali derivanti da rapporti con Lei in essere, per le finalità amministrative e di contabilità, (con base giuridica contrattuale), per le finalità derivanti da obblighi di legge od esercizio di difesa in giudizio, nonché per le finalità di promozione e informazione commerciale la cui unica base giuridica è basata sul consenso libero e incondizionato dell'interessato, nonché per le altre finalità previste dalla privacy policy consultabile sul sito www.sprea.it, connesse all'azienda. Si informa che, tenuto conto delle finalità del trattamento come sopra illustrate, il conferimento dei dati necessari alle finalità è libero ma il loro mancato, parziale o inesatto conferimento potrà avere, come conseguenza, l'impossibilità di svolgere l'attività e gli adempimenti precontrattuali e contrattuali come previsti dal contratto di vendita e/o fornitura di prodotti e servizi. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea che sono state nominate responsabili del trattamento ai sensi dell'art. 28 GDPR Reg. UE 679/2016. Si specifica che non sono effettuati trasferimenti dei dati al di fuori dall'Unione Europea. Si specifica che Sprea S.p.a non effettua trattamento automatizzato di informazioni e dati che produca effetti giuridici che Lei riguardano o che incida in modo analogo significativamente sulla Sua persona. In ogni momento Lei potrà chiedere la l'accesso ai sui dati, la rettifica dei suoi dati, la cancellazione dei suoi dati, la limitazione al trattamento e la portabilità dei suoi dati, nonché poi esercitare la facoltà di opposizione al trattamento dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 15, 16, 17, 18, 20, 21 del GDPR Reg. UE 679/2016 e ss. Modifiche di adeguamento legislativo del D.Lgs. 196/03, così come modificato dal D.Lgs 101/2018, mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. Lei potrà altresì esercitare i propri diritti rivolgendosi al Garante della Privacy, con Sede in Piazza Venezia n. 11- 00187 Roma, Centralino telefonico: (+39) 06.696771/Fax: (+39) 06.69677.3785. Per informazioni di carattere generale è possibile inviare una e-mail a: garante@gpdp.it; gpoc.it. Sprea S.p.a. La informa che Lei ha il diritto, ai sensi dell'art. 7 GDPR Reg. UE 679/2016 di revocare il consenso al trattamento dei suoi dati in qualsiasi momento. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e 13 GDPR Reg. UE 679/2016 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea S.p.A. Per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo.
Il materiale inviato alla redazione non potrà essere restituito.
Contenuti su licenza:

Contenuto originale riprodotto o tradotto da "Ultimate 90° retro gaming collection", una pubblicazione di Future Publishing Limited, una compagnia di Future plc group, UK 2023. Future Publishing Limited è proprietario e licenziatario del marchio "Ultimate 90° retro gaming collection". Utilizzo sotto licenza. Tutti i diritti riservati. Per maggiori informazioni su Future plc group, visitare il sito http://www.futureplc.com

eurekaddl.bar

Gli anni Novanta sono stati un periodo entusiasmante per l'industria del divertimento elettronico! Dopo essere nati negli anni Settanta e cresciuti negli Ottanta, i videogiochi entravano in un decennio in cui avrebbero raggiunto la maturità, perfezionando molte delle meccaniche che li caratterizzano ancora oggi. Fu infatti in quegli anni che arrivarono alcuni dei più grandi titoli di tutti i tempi, come ad esempio *Super Mario World*, *Sonic the Hedgehog 2* e *Street Fighter II: The World Warrior*. Si trattò anche di un periodo di transizione: il gioco in 3D iniziò a diventare la norma e molti sistemi passarono a utilizzare formati come il CD-ROM. Mentre le console prendevano il controllo del mercato a scapito dei PC, una nuova arrivata si preparava a cambiare tutto per sempre: la PlayStation targata Sony.

GLI INNOVATIVI E ICONICI VIDEOGIOCHI ANNI '90

ROAD RASH

Il videogiocodi corse che meglio incarna lo spirito degli anni '90!

NIGHTS INTO DREAMS

Un capolavoro incompreso dai creatori di Sonic the Hedgehog

STREET FIGHTER II

Come un picchiaduro ha cambiato il panorama arcade per sempre

BANJO-KAZOOIE

L'improbabile coppia di protagonisti del platform 3D che ha quasi battuto Mario 64

RIDGE RACER

Le emozioni a tutto gas di un gioco simbolo della prima PlayStation

MORTAL KOMBAT

La storia del beat 'em up più controverso del decennio

ANNE CULT RETROGAMER N. 05 - 12,90 €
40005
9 771785 776371
BIMESTRALE - P. I. 15-02-2024 - MARZO/APRILE